ロックマン エグゼ2 完全攻略ガイド

バトルネットワーク ロックマンエグゼ2 完全攻略ガイド

PERFECT NAVIGATION

コロコロコミック特別編集

小学館

小学館

3つのナビで完全攻略

エンディングまではもちろん、
エンディング後の秘密まで
徹底的に攻略したぞ!

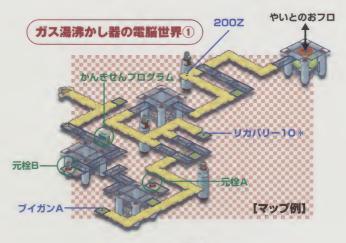
ナビ1：フィールドマップを全公開

アイテムつきでマップを公開。複雑なルートも完全ガイド。

ナビ2：シナリオをチャートで解説

いつ、どこで、何をすればいいかを、わかりやすく解説。

ナビ3：敵&チップのデータ

敵の弱点やチップの入手法をまとめた超便利データ集。

小学館

9784091060327

ISBN4-09-106032-3

C9476 ¥924E

1929476009241

定価：本体924円＋税

雑誌 69909-32

完全攻略ガイド
PERFECT NAVIGATION

熱斗や仲間たちが住む、はじまりの町

デンサンシティの町の一つである秋原町。前作より3カ月経った町並みには、よーく見ると、いろんな変化があるようだ。歩き回って調べてみよう。

MAPの見方
- そこで起こるイベントなど
- その場所の名前
- ←→ 現実世界のつながり

やいとの家 →P37

お金持ちの友人、やいとが住む豪邸。プラグインできる場所は4つ。

メイルの家 →P41

熱斗の幼なじみ、メイルの住む家。プラグインできる場所は2つ。

イヌ小屋の電脳世界

出現する敵	入手アイテム
メットール	フルエネルギー
キャノーダム	
キオルシン	

サブチップ売り

品名	値段
ミニエネルギー	50
フルエネルギー	400
オープンロック	4000

熱斗の家 →P36

主人公・熱斗の家のリビングにはママがいる。プラグインできる場所は、家の前の犬小屋を含めて3つ。

▶ときには部屋で寝てシナリオを進めることも。

メトロ秋原駅

シナリオ2以降から使用できる地下鉄の駅。ここから他の町にいける。
- ●マリンハーバーへ
- ●おくデンだにへ
- ●くうこうへ

タウンマップ—秋原町
チップ交換 →P44
(シナリオ2以降)
や、熱斗!
「ダッシュアタック J」
やっぱり みつからないや
5－A教室→P35
依頼⑩
「かんさつりょくのするどい人へ」→P83
(シナリオ6以降)
いらいしたのは、ワタシだが・・・
もしかして、キミが
いらいを きいてくれるのか?
壊れたオモチャの電脳世界
(シナリオ3以降)
出現する敵
入手アイテム
キオルシン
レギュラーUP1
ガルー
3000Z
ガルーバー
とくべつにんむ1→P49
(シナリオ3)
ボクの いらいを
うけてくれるのはキミか
デカオの家 →P41
ガキ大将デカオの家。今作では家の前にバス停ができた。プラグインできる場所は２つ。

オフィシャルセンターのそびえる、活気のある港町

ネットバトラーたちが集まる港町。オフィシャルセンターには、ネット犯罪を防ぐために作られた施設やパパの研究室があるぞ。

MAPの見方
- (緑線) そこで起こるイベントなど
- (青線) その場所の名前など
- ⟷ 現実世界のつながり

メトロ マリンハーバー駅

マリンハーバーの交通手段はここだけだ。

- ●秋原町へ
- ●くうこうへ
- ●おくデンだにへ
- ●コトブキ町へ

緑川ケロ →P42

ケロの中継車の電脳世界 →P42

依頼②「カフェでまってます」 →P44

(Bライセンスゲット後)

チップトレーダースペシャル

(シナリオ7以降)

オフィシャルセンター

2階

パパの研究室 →P55

マザーコンピュータ部屋 →P57

パパの仕事場と、マザーコンピュータ部屋がある。プラグインできる場所は、マザーコンピュータ部屋を除き2つ。

↕ エレベーター

1階

オフィシャルセンター(ロビー) →P42

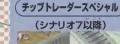
表玄関から入るとこの場所に出る。ホストコンピュータからプラグインすると、デンサンスクエアに近くて便利。

↕ 階段

地下1階

ライセンス事務局 →P42

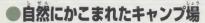
試験部屋に入るには、ここで審査を受ける必要がある。市民からの依頼や特別任務が載る掲示板もある。

↔

●オフィシャルセンター内部

オフィシャルセンターは、3つのフロアーに別れている。最初は、2階に行くことはできないが、物語が進んでいくと自由に移動できるようになる。サブイベントも多いのでまめに立ち寄るようにしよう。

試験部屋 →P42

ネットバトラーのライセンス試験会場。どの端末からプラグインしても、オフィシャルスクエアに出る。

自然にかこまれたキャンプ場

緑豊かな自然に囲まれた場所。キャンプにうってつけだぞ。おくデンだにの奥には、大きなおくデンダムがある。また、プラグインできる所が意外と多いぞ。

MAPの見方
- そこで起こるイベントなど
- その場所の名前など
- ↔ 現実世界のつながり

クマの電脳世界

出現する敵	入手アイテム
メットール	レギュラーUP1
メットール2	
キオルシン	

キャンプ場

おくデンダム

キャンプ場への道②

とくべつにんむ3 →P50
(シナリオ3のみ)

依頼⑰「ニホンこんちゅうがっかい」 →P91
(シナリオ8以降)

レギュラーUP2
(シナリオ8以降)

おじぞうさんの電脳世界

出現する敵	入手アイテム
メットール/メットール2/キオルシン/カブタンク/ラビリー/ゴースラー	HPメモリ

コンロの電脳世界

出現する敵	入手アイテム
メットール	バブルショットR
キオルシン	ミニエネルギー
カブタンク	しゃくねつのデータ
フレイボー	(シナリオ7のみ)

おくデンダム

デンサンシティに水を供給するダム。デンサンシティの生命線ともいえる。

キャンプ場

伊集院炎山

（シナリオ6～7のみ）

起爆装置の電脳世界

①、②、③、④→P46

（シナリオ3以降）

サブチップ売り

品名	値段
ミニエネルギー	50
シノビダッシュ	200
オープンロック	4000

アイテム交換 →P55

（シナリオ4以降）

レトロチップトレーダー

（シナリオ4以降）

メトロ おくデン駅

バスはゲーム中では利用できない。行き来は地下鉄でしよう。

●秋原町へ●くうこうへ
●マリンハーバーへ

しんぶんし
（シナリオ2のみ）

ぼうきれ
（シナリオ2のみ）

ライター
（シナリオ2のみ）

キャンプ場への道①

キャンプ場入口

依頼⑧「あいのキューピッドになって」→P55

（シナリオ4以降）

アメロッパ

ameurope

さまざまな人々が住む海外一の観光名所

アメロッパには、中世のお城をそのまま残した観光スポット、アメロッパークなどがある。華やかな反面、町の裏通りは危険がいっぱいなので気をつけよう。

アメロッパタウン裏通り

アイテム交換 →P76
(シナリオ6以降)

ニホンには グッドなチップが メニー、メニーあると きいていマス

レギュラーUP2

アメロッパタウン表通り

アイテム交換 →P87
(シナリオ7以降)

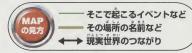
おや、どうしたんだい ぼうや?

依頼⑮「たすけてください」→P87
(シナリオ7以降)

ラウル →P67

チップトレーダースペシャル

アメロッパ城 →P70

伊集院炎山
（シナリオ8以降）

サブメモリUP
（シナリオ8以降）

アメロッパーク

●秋原町とマリンハーバーを束ねるデンサンシティの電脳世界

ゲームで最初にプラグインするエリア。多くのエリアと繋がっている重要な場所でもある。

インターネット全体図

デンサン — アジーナ　WWW
コトブキ　アメロッパ — ウラインターネット

ランダムミステリーデータ

中身がランダムで決められるミステリーデータ。エリアごとに手に入る可能性があるアイテムなどを紹介。

ショップ

ネット商人などから、チップなどが買える。同じ名前のものは、安い方が売り切れると高い方が売られる。

デンサンエリア②

出現する敵	ランダムミステリーデータ
メットール	ブイガンP／ミニボムB
キャノーダム	ソードS
ラビリー	ショックウエーブUなど

バグのかけら(裏側)
クロスガンS
コトブキエリア①
デカオのパソコン
デカオのPコードが必要
やいとのPコードが必要
やいとのパソコン
バグのかけら(裏側)
つわもののデータ(オープンロックが必要)
パネルアウト1＊
メイルのPコードが必要
メイルのパソコン
きぼうのデータ(サブライセンス試験中)
ゴスペルのPコードが必要
アメロッパスクエア入口(ゲートキーCが必要)
アジーナスクエア入口(ゲートキーBが必要)
30000Z(オープンロックが必要)
WWWエリア①
オフィシャルスクエア入口(ゲートキーAが必要)
コトブキスクエア入口(ゲートキーDが必要)
熱斗のパソコン

バグのかけら（裏側）

ゆうきのデータ（サブライセンス試験中）

オフィシャルスクエア入口

デンサンエリア①（ゲートキーAが必要）

試験会場

ホストコンピュータ

掲示板

依頼⑨「オトコのホコリのために」→P64（シナリオ5以降）

※バグのかけらは見えない場所に置かれていることが多い。（裏側）と表示されているものは、下の道や裏にある。

デンサンエリア③

出現する敵

メットール／ラビリー
キャノーダム／ポワルド

ランダムミステリーデータ

スプレッドガン0／ワイドソードY
ロングソードY／コールドパンチDなど

ショップ

品名	値段	個数
HPメモリ	3000	1
HPメモリ	5000	1
HPメモリ	8000	1
バスターUP	5000	1
アタック+10＊	600	3
スプレッドガン0	800	3
リカバリー30B	1000	3
エリアスチールE	2000	3

オフィシャルスクエア

ショップ①

品名	値段	個数
HPメモリ	2000	1
HPメモリ	4000	1
HPメモリ	8000	1
クロスガンJ	600	3
ワイドソードL	800	3
リカバリー30H	1000	3
バリアB	1200	3

ショップ②

品名	値段
ミニエネルギー	50
シノビダッシュ	200
オープンロック	4000

デンサンエリア①

出現する敵

メットール
キャノーダム
エアーマンV2・V3（シナリオ2以降）

ショップ

品名	値段	個数
HPメモリ	1000	1
HPメモリ	2000	1
ショットガンB	200	3
スモールボムJ	500	3
リカバリー10＊	500	3
スプレッドガンQ	1000	3

※このエリアの①には、シナリオ8以降、ナンバーマンが出現するぞ。（くわしくはP13）

マリンハーバーの隣町、コトブキ町の電脳世界

デンサンエリアの次に行けるエリア。最初に訪れた時は、先に進むことができない場所が多い。謎の多いエリアだ。

コトブキエリア①

出現する敵

メットール2／カブタンク
スウォーディン／スウォードラ
ハルドボルズ／クイックマンV2・V3
(シナリオ3以降)

ランダムミステリーデータ

スモールボムQ／ラビリング1P
リカバリー30F／スプレッドガン1N

コトブキエリア②（ウラコトブキエリア）

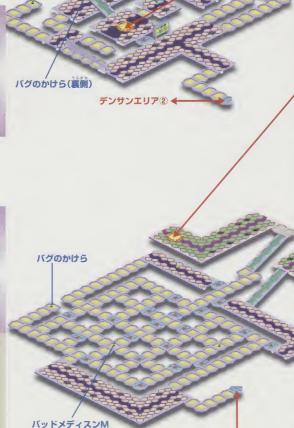
出現する敵

キルウィード／カーズナ／パララ2
ハルドボルズ／ウインドボックス

ランダムミステリーデータ

エレキソードN／エレキブレードN
ダイナウェーブG
アースクエイク2Wなど

ショップ

品名	値段	個数
HPメモリ	15000	1
HPメモリ	20000	1
HPメモリ	30000	1
バスターUP	20000	1
ヘビーゲージ＊	5000	3
クイックゲージ＊	5000	3
アクアブレードR	8000	3
アナザーマインドD	10000	3

コトブキスクエア入口

デンサンエリア①
（ゲートキーDが必要）

バグ交換所

ここでは、インターネット上に落ちているバグのかけらとチップを交換してくれるぞ。

品名	バグの数	個数
クロスガン＊	1コ	1
スプレッドガンM	1コ	1
リカバリー80＊	2コ	1
エアシューズA	4コ	1
アタック+30＊	8コ	1
ゼウスハンマーZ	16コ	1

ゴスペル本部
→P88へ

とくべつにんむ②
→P49へ

コトブキスクエア

ショップ①

品名	値段	個数
HPメモリ	4000	1
HPメモリ	8000	1
HPメモリ	12000	1
バスターUP	10000	1
パネルスチール＊	1000	3
ファイア+40＊	3000	3
フレイムブレードR	3800	3
アクアソードN	5000	3

ショップ②

品名	値段
ミニエネルギー	50
シノビダッシュ	200
オープンロック	4000

ナンバーマンのショップ

シナリオ5以降にインターネットのどこかに現れるナンバーマン。5ではアメロッパエリア②、6ではウラインターネット⑤、8ではデンサンエリアの①に出現。

▲貴重なチップを売ってくれるぞ。

品名	値段	個数	
リカバリー1200	4000	3	
エレキ+40＊	5000	3	
カスタムソードB	7500	3	
カキゲンキンT	8000	3	※1
ヒライシンH	9000	3	※1
ダイコウズイW	10000	3	※1
デスマッチ1S	10000	3	※2
デスマッチ2Z	14000	3	※2

※1のチップは、シナリオ6以降に追加販売。
※2のチップは、シナリオ8以降に追加販売。

高度なネット技術をもつアジーナの電脳世界

インターネットの普及で独自に発展した電脳世界。デンサンエリアから直接行ける海外の電脳世界の一つでもある。

アジーナスクエア入口

デンサンエリア①（ゲートキーBが必要）

アジーナスクエア

国宝の間へ →P52

アジーナエリア①

出現する敵

メットール2／ラビリー
ゴースラー／ハンディース／ユラ

ランダムミステリーデータ

スプレッドガンP／ヒートブイN
テッキュウ0／ストーンキューブB
など

ショップ

品名	値段	個数
ストーンキューブ＊	500	3
コールドパンチB	800	3
スプレッドガンN	800	3
キャッチマシーンT	2000	3

セキュリティキューブとゲートキーについて

他人や海外の電脳世界へワープするには、Pコードを入手し、キューブのロックを解除する必要がある。ゲートキーを使ってワープする場合もあるぞ。

▲Pコードは主に現実世界で入手できるのだ。ゲームを進める上で重要。

▲ゲートキーがあれば、電脳世界同士の行き来がグッと楽になるのだ。

アジーナエリア②
出現する敵
メットール2／ラビリー／ユラ
ハンディース／ゴースラー
カットマンV2·V3(シナリオ4以降)
ランダムミステリーデータ
ハイキャノンE／クロスボムT
ソニックウェーブI
リカバリー50Iなど
ゴスペルのPコードが必要
アメロッパエリア③
バグのかけら（裏側）
ナビ+20＊
カンケツセンB（オープンロックが必要）
ブロンズフィストS（オープンロックが必要）
依頼⑦「ほうしゅうさきばらいです」→P55
しみんネットバトラーさんは マダかなぁ～
バグのかけら（裏側）
デンサンエリア③
ゴスペルのPコードが必要
ラットンハナビR（オープンロックが必要）
レギュラーUP1
インターネットマップ アジーナエリア

ウラインターネットへと繋がるアメロッパの電脳世界

アメロッパエリアは、かなり複雑な造りになっている。複雑に入り組んでいる分、さまざまな電脳世界に行くことができるのだ。

アメロッパエリア③

出現する敵

メットール2／カブタンク2
チュートン／クモンペ／ハイラビリー

ランダムミステリーデータ

ソニックウェーブW／ホウガンQ
メットガード＊など

アメロッパスクエア

ショップ①

品名	値段	個数
HPメモリ	8000	1
HPメモリ	12000	1
HPメモリ	16000	1
バスターUP	10000	1
パネルリターン＊	2400	3
ワイドソード＊	3000	3
ブレイクハンマーU	4800	3
ジェラシーJ	10000	3

ショップ②

品名	値段
ミニエネルギー	50
フルエネルギー	400
シノビダッシュ	200

アイテム交換

→P68

アメロッパエリア①

出現する敵

メットール2／メットール3
クモンペ／ハイラビリー
ナイトマンV2･V3（シナリオ6以降）

ランダムミステリーデータ

バブルブイN／バブルクロスK
フォレストボム1R
パネルリターンLなど

アメロッパエリア②

出現する敵

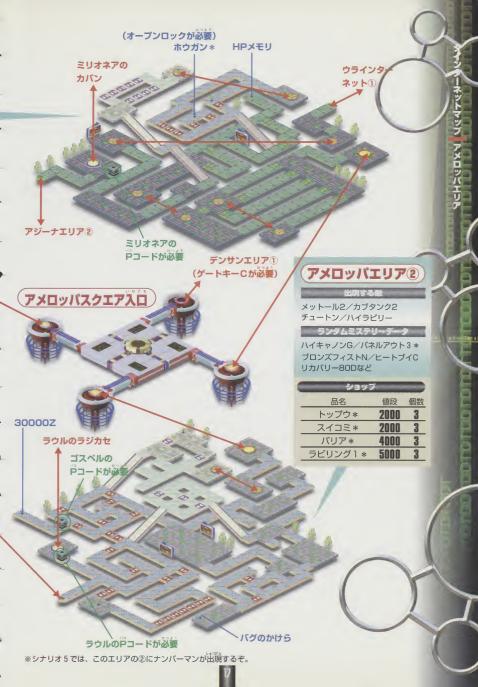
メットール2／カブタンク2
チュートン／ハイラビリー

ランダムミステリーデータ

ハイキャノンG／パネルアウト3＊
ブロンズフィストN／ヒートブイC
リカバリー80Dなど

ショップ

品名	値段	個数
トップウ＊	2000	3
スイコミ＊	2000	3
バリア＊	4000	3
ラビリング1＊	5000	3

※シナリオ5では、このエリアの②にナンバーマンが出現するぞ。

CONTENTS

MAP 現実世界の主な町と、電脳世界のインターネット各エリアを一挙紹介。

GUIDE ゲームの基本をわかりやすく説明。クリア後も楽しめるアドバンス攻略付き。

DATA 全敵キャラクターや、全チップの紹介。知りたいデータはここで調べよう。

まずは、基本ナビゲーションでゲームの基礎を学ぶ。次に基本となる町やインターネットマップを頭に叩き込んでから、ストーリーのクリアをめざして、シナリオ攻略を読み進めよう。欲しいチップや、敵のくわしい情報が知りたくなったら、パーフェクトデータを活用しよう。クリアできたキミはアドバンス攻略で『ロックマンエグゼ２』を極めるのだ！

クリアまでの道のりを、シナリオ別に攻略。本書の理想的なルートにそってプレイすれば、確実にエンディングを迎えられるぞ。

SCENARIO 1

SCENARIO 2

SCENARIO 3

SCENARIO 4

SCENARIO 5

SCENARIO 6

SCENARIO 7

SCENARIO 8

キャラクター紹介

エグゼ2の主要キャラクターたち。ほとんどの人がネットナビというプログラムを連れて物語に登場するぞ。

熱斗と仲間たち

秋原町で暮らす、熱斗の家族や仲間たち。町の平和を守るためなら、多少の危険は省みないのだ。

ロックマン

◀熱斗のナビでもう一人の主人公。その能力は無限大だ。

光熱斗

▶主人公。勉強は苦手だが、ウイルスバスティングは得意。

やいと

グライド

◀大金持ちのクラスメイトで、実は8歳。持ちナビはグライド。

桜井メイル

ロール

◀クラスのアイドルで熱斗の幼なじみ。持ちナビはロール。

光祐一朗・はる香

◀熱斗のパパとママ。パパは多忙を極め、ママは光家をしっかりと守っている。

日暮闇太郎

ナンバーマン

◀元WWWの一員で日暮屋の元店長。持ちナビはナンバーマン。

デカオ

ガッツマン

▶ガキ大将だが根はいい奴。持ちナビはガッツマン。

ネットバトラーたち

熱斗の行く先々で出会うネットバトラーたち。バトルを挑まれることも。

ラウル

◀アメロッパ裏通りのリーダー。持ちナビはサンダーマン。

緑川ケロ

◀人気女子アナウンサーで、持ちナビはトードマン。

ブルース

▲炎山の高性能ナビ。性格はとてもクール。

伊集院炎山

▶小学生にしてオフィシャルネットバトラー。プライドが高く、熱斗を見下している。

ゴスペル

WWWに代わり、世界中のネットワークを支配しようとする、ネットマフィアたち。

◀自然を汚す人を憎む若者。持ちナビはクイックマン。

ナイトマン

◀北の国の王女。持ちナビはナイトマン。

プリンセス・プライド

▶普段はガス会社の新入社員。持ちナビはエアーマン。

マグネットマン

ガウス=マグネッツ

▶ガウスコンツェルン会長。持ちナビはマグネットマン。

ゴスペル首領

▲世界をその手におさめようとしている。個人情報は、すべて謎に包まれている。

ストーリー&ゲームの基本

前回の事件から3カ月後の話——

熱斗とロックマンの活躍により解決した、ネット犯罪組織WWWによる軍事衛星ハッキング事件。その大事件から3カ月後のこと。WWW壊滅により弱まっていくと思われたコンピュータウイルスが、謎のネットマフィア「ゴスペル」の手によって勢いを取り戻しつつあった。世界規模のネット犯罪組織「ゴスペル」の次の標的はニホン。熱斗たちの知らない間に真の恐怖が迫りつつあるのだ！

ゲームの流れ

基本的なゲームの流れは、下にある1～4の繰り返しで進む。一度プレイすれば、すぐ慣れるはずだ。

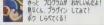
1 現実世界の日常

現実世界で熱斗を操作。学校へ行ったり、人と会話したりして物語を進めよう。机や棚を調べたり、いろんな所にプラグインもできるのだ。

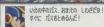
2 事件発生!

ゴスペルの手によって、熱斗の身の回りで事件発生！　仲間や町の平和を守るため、事件の原因を引き起こしている電脳世界を探し出そう。

3 電脳世界へプラグイン!

原因となる電脳世界がわかったら、ＰＥＴを使ってプラグイン！　ロックマンを電脳世界に送り込んで、ゴスペルのネットナビを見つけよう。

4 ネットナビを倒せ!

ゴスペルのネットナビと遭遇したら、ロックマンを使って倒そう。見事倒したら電脳世界からプラグアウト。また1からの繰り返しで物語は進む。

現実世界と電脳世界のつながり

現実世界での熱斗の操作法と、電脳世界でのロックマンの操作法を紹介。違うところは電脳世界でのバトルぐらいなのだ。

現実世界

調べる・話す　Aボタン

目の前を調べたり、人に話しかけることができるぞ。RPG風なのだ。

ダッシュ　Bボタン

十字ボタンを入れながらBボタンを押すと速く移動できる。

プラグイン　Rボタン

パソコンなど機械の前でRボタンを押すとプラグイン。その機械の電脳世界にロックマンを送り込める。

▼電脳世界に舞台が切り替わるのだ。

▲機械の前でRボタンを押してみよう。

ロックマンと話す　Lボタン

次に何をすればいいのか、ロックマンが教えてくれる。困ったら相談。

電脳世界

バトル

電脳世界を移動していると、ウイルスが出現。ウイルスに負けるとゲームオーバーになり、最後にセーブしたところからやり直し。今回は、バトル終了後、HPが回復しないので注意が必要!!(くわしくはP24で)

熱斗と話す　Lボタン

次に何をすればいいのか熱斗が教えてくれるのだ。

ダッシュ　Bボタン

十字ボタンを入れながらBボタンを押すと移動が速くなる。

話す　Aボタン

電脳世界にいるプログラムたちと会話できるのだ。

プラグアウト　Rボタン

電脳世界から脱出、現実世界に戻れるぞ。バトル中は使えない。

バトル（ウイルスバスティング）

エグゼの楽しみといえば、このバトルだ。アクションとカードが融合したシステムは、とても奥が深いぞ。

画面の見方

ロックマンのHP
ロックマンの体力。ゼロになると負けだ。

持っているチップ
使用可能なチップをアイコンで表示。

次に使うチップとその攻撃力
すぐに使用可能なチップの名前と攻撃力。

敵の名前
バトル開始時に敵の名前が表示されるのだ。

カスタムゲージ
ゲージ満タンで、カスタム画面へ移れるぞ。

敵のHP
敵の体力。ゼロにすれば敵は消滅する。

エリア
赤いパネルがロックマンの移動範囲。青いパネルが敵の移動範囲なのだ。電脳世界によっては、エリア上に障害物などがある場合もある。

移動　十字ボタン

ロックマンは赤いパネル上のみ移動可能。移動方向は上下左右の4方向。斜め移動はできないので要注意。

カスタム画面へ　L/Rボタン

カスタムゲージが満タンになった状態でLかRボタンを押すとカスタム画面に移るぞ。カスタム画面では、フォルダ内のチップが選べる。カスタム画面を呼び出すとゲージは一度0に戻り、時間の経過とともにまた貯まっていく。

逃げる　カスタム画面中にLボタン

バトルから脱出できるが、失敗することもある。ボス戦などは脱出できない。

ロックバスター　Bボタン

通常攻撃。強化することで、攻撃力がアップしたり、連射、チャージショットが可能になる。

バトルチップ使用　Aボタン

カスタム画面で選んだチップを使用。P28にある条件を満たすと1ターンに複数使用できる。

ROCKMAN EXE 2 PERFECT NAVIGATION

バトルの流れ

ここでは、バトルの流れを説明する。よく読んで、これからの激しい戦いに備えてほしい。

① バトルチップを選択&攻撃!

バトルが始まると同時にカスタム画面へ。敵の名前が表示されているので、有利に戦えるチップを用意しよう。選択したらバトル開始！　チップを使っても相手が生きていたら、通常攻撃をしつつ、自エリアの中で回避していこう。

② 常にカスタムゲージに注意

通常攻撃をしつつ、カスタムゲージがたまるまで待とう。ゲージは満タンになると点滅する。点滅を確認したら、すぐさまカスタム画面へ。チップを選択後、残っている敵を攻撃しよう。次の戦いに備え、HPを回復するのも手。

③ 敵を倒してアイテムゲット!

勝利後に、プレイヤーの腕前を11段階で評価。Sが最高で、以降10から１の順に低くなっていく。バスティングレベルによって入手アイテムが決まるので、常に高いレベルを狙っていこう（詳しくはP111）。基本的に早く倒せば高ランクになるぞ。

ONE POINT アドバイス　有利な属性攻撃でダメージ2倍!!

ネットナビ、チップ、ウイルスにはそれぞれ属性があり、その属性の相性で、攻撃を当てたときのダメージが変化するのだ。相性は右の図の通り。バトルに役立てよう。

代表例

水属性のナビチップで、炎属性のナビを攻撃するとダメージ２倍。

ヒートマン
属性　炎

NEW バトルフィールドが進化!

「2」になって、戦うエリアの地形要素が大幅にパワーアップ。いろんな地形、障害物の出現で、そのエリアごとの戦略を立てる必要ができたぞ。

主な地形・障害物

ゲームの中で登場する、主な地形と障害物を紹介。それぞれの特徴を把握しておこう。

ひび割れ ◀この上を歩くと、床が割れて穴があく。

パネルなし ◀進入不可能。地を這う攻撃も無効にする。

岩 ◀通常攻撃などを遮断する。一応破壊できる。

不発弾 ◀炎属性の攻撃が当たると引火して大爆発。

マグマ ◀この上に進入するとダメージを受ける。

草むら ◀木属性のキャラは体力を回復できる。

氷 ◀この上を歩くと、滑って止まれなくなる。

磁石 ◀パネルの上下にいると吸い寄せられてしまう。

地形を有効活用せよ

地形や障害物を使った、おもしろい攻撃を紹介しよう。草むらを炎属性の攻撃で燃やすことで大ダメージを与えることができたり、水属性である氷に電気属性の攻撃を重ねることで大ダメージを狙えるのだ。シナリオ後半になると、地形を変化させるチップが入手できるので、その時はぜひこの戦法を役立てよう。

◀エリアを支配して、有利に戦うのも戦法の一つ。

不発弾＋炎属性の攻撃

◀不発弾に炎属性の攻撃を当てよう。うまくいけば爆発して、そのエリア上の敵を一網打尽にできる。

草むら＋炎属性の攻撃

▶草むらに炎属性の攻撃を当てることで、威力を2倍に。草むらでHPを回復中の木属性の敵に有効。

氷＋電気属性の攻撃

◀氷に電気属性の攻撃でダメージ2倍。水の性質を利用して、そのラインに電気を流せるのだ。

バトルチップ

バトルのカギを握るバトルチップ。チップを使うことで、強力な攻撃をしたりHPの回復が可能になるのだ。

チップの見方

名前(種類)

そのチップの種類を表す。同じ種類のチップは連続で選択、使用することができるぞ。

チップコード

トランプのマークのようなもの。一つのチップにつき、最大6種類のコード違いが存在する。

属性

そのチップの属性を表す。敵の属性との相性によっては、通常の2倍のダメージを与えられる。

攻撃力

そのチップの攻撃力を表す。通常は、攻撃力がそのまま敵に与えるダメージになるのだ。

バトルチップの入手法

チップの入手法は以下の通り。敵を倒したり、ショップで購入するのがメインになるぞ。またこれ以外に、前作のフォルテデータのように、イベント配布のような特殊な入手方法があるかもしれないぞ。

バトルで勝利	バトルで好成績を収めると、敵からチップを入手できる場合がある。
ショップで購入	インターネット内の商人などから購入。バグのかけら交換所で交換。
イベント	人から分けてもらったり、依頼をこなしたりすることで入手できる場合がある。
フィールドで入手	主に電脳世界に落ちているミステリーデータの中に入っている。
チップトレーダー	町にあるチップトレーダーを使うことで、チップを交換できる。
通信交換	友だちと通信交換や通信対戦することで入手。

ONE POINT アドバイス チップは全部で250種類以上!!

チップは全部で250種類以上！　前作の約1.5倍に膨れ上がっているぞ。さらに、それぞれのコード違いを計算に入れるとものすごい数に！　全チップを持っていても、リュックにちゃんと収まるので心配は無用だ。集められるだけ集めよう！　フォルダ内でスタートボタンを押すと、整理できるぞ。

▲チップは好きな順番で並び替えが可能。暇さえあれば整理しよう。

リュックからフォルダへ30枚入れよう

手に入れたチップは、リュックの中に入れられるぞ。まずリュックから、30枚だけフォルダの中に移そう。バトルに使うチップはそのフォルダ内の30枚の中から選ぶことになるので、どれを何枚入れるかが超重要だぞ。

①必ず30枚のチップを入れておくこと。
②同じ種類のチップは５枚までしか入れられない。(コード違いも同じ種類とみなす)
③ナビチップ（ネットナビを呼び出すチップ）も、基本的には5枚までしか入れられない。

▲リュック
◀フォルダ

▲左のルールにしたがって、チップを30枚選ぼう。

カスタム画面で使用チップを選択

カスタム画面に入るとバトルが一時停止し、チップが選べるようになる。フォルダ内の30枚からランダムで5枚のチップが出現するので、ここから使いたいチップを選ぼう。出たカードに応じて作戦を立てよう。

種類かコードが同じチップは連続で使える!

種類かコードが同じチップが出れば、1回のカスタム画面で続けて選べる。これによりチップが連続して使えるぞ。

▲連続使用の例。エリアスチールで相手に接近。

▲縦に広がるワイドソードで上下の敵を斬る！

ADDでチップを追加!

いらないチップを選んで、「ADD」を選ぶと、そのチップを捨て、代わりに新しいチップが追加される。

▲前作とやり方が変わった。連続使用を狙おう！

狙え!プログラムアドバンス

特定のチップを特定の順番で選択すると、チップが融合、変化する。これをプログラムアドバンスと呼ぶ。

▲強力だが、狙うのは困難。詳しくはP108参照。

NEW バトルチップが新しく、より遊びやすくなった!

「2」になってバトルチップも大幅な進化をとげた。この進化は、よりバトルを楽しく、熱くさせてくれるものだ。3つの新要素をここに紹介する。

レギュラーチップでチップを常備せよ!

レギュラーチップは、自分のメモリ容量内ならどんなチップでも常備できる新システムだ。ゲームを進めると、セレクトボタンで指定できるようになるのだ。

◀レギュラーチップに指定すると、バトル開始時のチップセレクトで必ず出現するようになる。好きな戦法で戦えるぞ。

新チップコード＊登場!

2になって追加された新コード＊。トランプのジョーカーのようなもので、他のチップと自由に組み合わせたり、プログラムアドバンスが狙いやすくなるのだ。

フォルダが変更できる!

前作では1つしかなかったフォルダが3つまで持てるようになった。目的別にフォルダをセットすることで、楽に戦えるぞ。

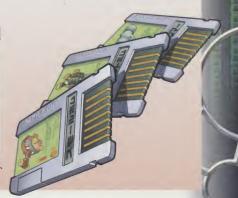
チップフォルダ 2			
フォルダ1 E	キャノン	C	16MB
▷フォルダ2	キャノン	E	16MB
	ハイキャノン	E	24MB
	ハイキャノン	F	24MB
チップフォルダをえらぼう!	ハイキャノン	G	24MB
	クロスガン	M	8MB
	クロスガン	M	8MB
	クロスガン	Q	8MB

▲サブイベントをこなすことで入手可能。接近戦用、ボス戦用、対戦用など用途によって使いわけよう。

自分の容量
この数値内のチップを選択可能。容量はアイテムで増やせる。

必要な容量
チップのデータ量。高性能なチップほど数値は大きくなる。

▼＊がBを兼ねて、うまくプログラムアドバンス発動!

▲キャノンA、Cしかないので＊を使って代用してみると…。

スタイルチェンジ

NEW ロックマンの戦闘スタイルが変わる！

「2」では、ゲームの途中にロックマンがある条件を満たすと、スタイルチェンジという進化をする。ロックマン自体に属性がつき、スタイルごとの性能強化が図られるのだ。キミのロックマンがどのスタイルに変化するかは、P103を参照してくれ。

スタイルは全部で4種類！

ロックマンがチェンジできるスタイルは4種類。それまでの戦い方によってスタイルは変化するらしいぞ。

- ●ガッツスタイル
- ●シールドスタイル
- ●ブラザースタイル
- ●カスタムスタイル

ロックマンに属性がつく！

さらにロックマンに4つの属性がつく。どの属性がつくかはランダム。属性を活かせるチップを用意しておこう。

- ●ヒート（炎属性）
- ●アクア（水属性）
- ●エレキ（電気属性）
- ●ウッド（木属性）

さまざまなスタイルに！

- ●ヒートガッツ
- ●エレキシールド
- ●アクアブラザー
- ●ウッドカスタムなど

属性でチャージ攻撃が変化！

スタイルチェンジするとチャージ攻撃が可能になる。また、そのチャージ攻撃は属性ごとに性能がちがってくる。どれもバトルチップ並みの威力を持っているぞ。

ヒート

▲障害物を貫通する3マス分の炎を発射。炎属性なので木属性の敵に有効。

アクア

▲水属性のバブル攻撃を放つ。敵に当たると、1マス後ろに攻撃が伸びる。

エレキ

▲電気属性の光輪を放つ。威力は低いが、当たると敵がしばらくマヒする。

ウッド

▲2マス前に木属性の竜巻を発生させる。動かない敵にとても有効。

各スタイルの特典を把握せよ!

各スタイルごとにその性能は違う。敵や状況に応じたスタイルチェンジをすることで、戦いが有利に運ぶのだ。

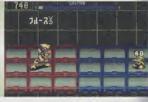
超攻撃型スタイル

バスター攻撃力が2倍になり、連射力が1に。またスーパーアーマー効果でダメージを受けてものけぞらなくなる。

鉄壁の守りで迎え撃て

Bボタン+十字ボタンの後ろで、いつでもシールドガードが可能。さらに、バトル開始時にはバリアがついているぞ。

怒涛のナビチップ攻撃

このスタイルに限り、チップフォルダにナビチップを8枚まで入れることができる。強力なナビチップで勝負!

狙うはプログラムアドバンス

カスタム画面で最初の手札が2枚追加されて選べるようになる。これでプログラムアドバンスが狙いやすくなるのだ。

スタイルのレベルアップ

各スタイルで戦闘を数多くこなすと、そのスタイルがレベルアップするのだ。3段階までアップし、チャージショットがより強力になっていくぞ。レベルはスタイル名の後ろにV2、V3とつくので、それを見て確認しよう。

エトセトラ

エグゼ2の要素はまだまだたくさんあるぞ。全ての要素を知り、使いこなすことが、ゲームクリアへの近道。しっかりチェックしよう。

ロックマンのパワーアップ

ロックマンのパワーアップは、メニュー項目の「ロックマン」を選び、アイテムを使用することでできる。パワーアップすることでロックマンのレベルも上がっていくぞ。

スタイル

▲ロックマンのスタイルを変更する。スタイルや属性により、攻撃力やダメージが変化するぞ。

HPメモリ

▲入手すると自動的に使用。ロックマンのHPの最大値を20上げることができる重要なアイテム。

バスターUP

▲ロックバスターのチャージ能力、連射能力、攻撃力のどれかをパワーアップする。

レギュラーUP

▲レギュラーチップの容量を増やす。容量が増えれば、それに応じたチップをセット可能になるぞ。

サブメモリ

▲ミニエネルギーなどのアイテムを持てる個数が1つ増える。最初は4つまでしか持てない。

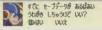
Eメール

パパやメイルなどの登場人物からEメールが届く。着信するとロックマンがアラームで知らせてくれる。必ず読もう。

▶アイテムやゼニーがもらえることがある。マメにチェックしよう。

セーブ

イベント、バトル中以外ならいつでもセーブ可能。ボス戦や、新しい電脳世界に行く前は、必ずセーブしておこう。

▶セーブファイルは一つ。間違えて消してしまわないように。

サブチップ

町や電脳世界で購入できるサブチップ。これらはバトルチップと違い、バトル時以外に使用可能。今回は戦闘後にHPが回復できないので、ミニエネルギーなどを使って常に体力を回復しておく必要がある。また、電脳世界を安全に攻略するためのアイテムも多数あるので、買えるだけ買っておこう。

ミニエネルギー	HPを50回復する。
フルエネルギー	HPを最大値まで回復。
シノビダッシュ	一定時間、弱いウイルスと遭遇しない。
アントラップ	ミステリーデータの罠の解除。
エネミーサーチ	一定時間、使う直前に出会ったウイルスと出会いやすくなる。
オープンロック	ミステリーデータのロックの解除。

シナリオ攻略

Navigation of the Story

物語を8つのシナリオに分けて、攻略法をナビしていくぞ。各シナリオでは最短、もしくは理想と思えるルートを紹介！　いざ、攻略にプラグイン!!

SCENARIO 1

やいとの家ガス漏れ事件!!

VSエアーマン戦

シナリオチャート

秋原町

1-1	5-A教室	熱斗登校 ▼ デカオに話をする ▼
1-2		終業式の後、再びデカオと話す ▼
1-3	熱斗のリビング	ママに話をする ▼
	熱斗の部屋	パソコンにプラグイン ▼
	熱斗のパソコンの電脳	宿題をする ▼
1-4	オフィシャルスクエア	ロールとガッツマンに会う ▼
		「サブライセンス試験開始」 ▼
	デンサンエリア①	「ゆうきのデータ」をゲット ▼
	デンサンエリア③	「きぼうのデータ」をゲット ▼
1-5	やいとの家	ガス漏れ事件発生 ▼
1-6	オフロ	給湯器にプラグイン ▼
	ガス湯沸かし器の電脳①	プログラム①を調べる ▼
	ガス湯沸かし器の電脳②	プログラム②を調べる ▼
1-7	やいとの部屋	入口近くの棚を調べる ▼
1-8	ガス湯沸かし器の電脳②	VSエアーマン ▼
1-9	熱斗の部屋	ベッドで寝る

新たな戦いが始まる!!

WWWの事件を解決してから3カ月。再び熱斗とロックマンの戦いが始まるぞ！このシナリオでは、やいとの家でガス漏れ事件が発生！　巻き込まれたやいとを助けるため、熱斗とロックマンはやいとの家に向かうのだ。

SCENARIO 1 楽しいお休みがスタート

終業式の朝、教室についた熱斗。ここではまず、クラスメイトたちと話をしよう。いろいろお得な情報が聞けるぞ。デカオと話すと先生が来て終業式が始まるので、デカオは最後にしたほうがいい。

◀教室内でパネルスチールPが手に入る。逃さずゲットだ。

チャート&マップの見方

シナリオチャート シナリオの主なでき事をリストにまとめた。これを見ればシナリオの流れがわかるぞ。

シナリオのポイントの順番を表す。解説もこの番号に沿っている。

ポイントごとに舞台となる街を表している。

そのポイントの舞台となる場所を表している。(赤字は電脳世界)

秋原町
1-1　熱斗の部屋　熱斗が起きる ▼ PETを取る

そこで起こることやするべきことを紹介。

MAP内の記号

↔ 現実の世界へのつながり

↔ 電脳世界のつながり

入手できるアイテム

○— そこで起こるイベントや仕掛け

ROCKMAN EXE 2 PERFECT NAVIGATION

SCENARIO 1-2 オフィシャルスクエアで待ち合わせ

▲メイルも一緒に行くのだ。

終業式後、再びデカオと話すと、オフィシャルスクエアへ行こうといわれる。オフィシャルスクエアとは、インターネットにできたナビたちの街のこと。そこでは今、市民ネットバトラーになるための試験をしているらしい。

SCENARIO 1-3 まずは宿題をしよう

▲成績は、かなり下がっていたようだ。おとなしく宿題をしよう。

学校が終わったら、寄り道せずに家に帰ろう。ママにただいまを言ってから部屋に戻ると、通知表を見せろとママが部屋にやってくる。おとなしく通知表を見せると怒られて、宿題が終わるまで外出禁止といわれる。しかたがない、とりあえず宿題を終わらせよう。

宿題は熱斗のパソコンにプラグインすると始まる。内容はウイルスバスティングの復習。これはゲーム中のバトル解説になっているので、よく聞いておこう。ちなみに、宿題を終わらせるまでは、他の電脳世界にプラグインはできないぞ。

●ウイルスバスティングの基本を学ぼう

▲宿題プログラムが起動。まりこ先生が説明してくれるぞ。

▲『2』からの新システムも、くわしく解説してくれる。

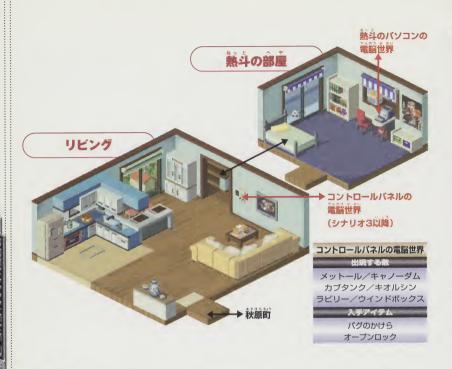
熱斗の部屋

熱斗のパソコンの電脳世界

リビング

コントロールパネルの電脳世界（シナリオ3以降）

秋原町

コントロールパネルの電脳世界
出現する敵
メットール／キャノーダム
カブタンク／キオルシン
ラビリー／ウインドボックス
入手アイテム
バグのかけら
オープンロック

1 SCENARIO 4 サブライセンスをゲットせよ!

宿題を終わらせたら、デンサンエリアを通りオフィシャルスクエアを目指そう。オフィシャルスクエアにはガッツマンとロールが先にきているぞ。２人と話した後、スクエア内にいる試験官ナビと話すと、いよいよサブライセンスの試験開始。内容は、デンサンエリアのどこかに落ちている「ゆうきのデータ」と「きぼうのデータ」探しだ。(P10～11参照)

試験に合格するとライセンスといっしょに、レギュラーチップシステムをもらえるぞ。レギュラーチップについての、くわしい情報はP29をチェックしよう。

▲試験後にメイルからメールが届き、Pコードをもらえる。

●ゆうきのデータときぼうのデータを探せ!

▲ゆうきのデータは、デンサンエリア③の上の方にある。

▲きぼうのデータはデンサンエリア①の右端だ。

1 SCENARIO 5 やいとの家でガス漏れ!

試験終了後プラグアウトすると、やいとのナビ、グライドから突然電話が！　やいとの家のガス湯沸かし器からガスが漏れ、大変なことになっているらしい。熱斗はやいとを助けるため、やいとの家に向かう！

▲心配したメイルがナビチップ、ロールRを送ってくれる。

やいとの部屋

やいとのPコード（エアーマン戦以降）

せんす

やいとのパソコンの電脳世界

おフロ

ガス湯沸かし器の電脳世界①

ろうか

秋原町

依頼イベント⑯（シナリオ7以降）

電話の電脳世界（エアーマン戦以降）
出現する敵
メットール／キオルシン
カブタンク／スウォーディン
ウインドボックス
入手アイテム
レギュラーUP1／1000Z

銅像の電脳世界
出現する敵
メットール2
キオルシン
カブタンク
カブタンク2
ユラユラ
メテファイア
入手アイテム
バグのかけら

やいとのパソコン電脳世界

やいとの部屋

HPメモリ

デンサンエリア①

出現する敵
メットール／ゴースラー
スウォーディン

換気扇を修理しよう

ガス湯沸かし器のあるおフロにつくと、あたりはガスだらけ。やいとはおフロの中で気を失っているようだ。早く助けなければ！　ガス漏れの原因はガス湯沸かし器内の換気扇プログラムの故障らしい。さっそくプラグインして、換気扇プログラムを修理しよう。

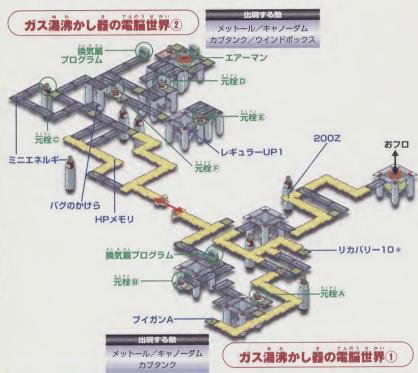
▲電脳世界の中にもガスが充満している。超キケンだ！

ガス湯沸かし器の電脳世界②

出現する敵
メットール／キャノーダム
カブタンク／ウインドボックス

換気扇プログラム
エアーマン
元栓Ⓓ
元栓Ⓔ
元栓Ⓒ
ミニエネルギー
レギュラーUP1
元栓Ⓕ
バグのかけら
HPメモリ
200Z
おフロ
リカバリー10＊
換気扇プログラム
元栓Ⓑ
元栓Ⓐ
ブイガンA

出現する敵
メットール／キャノーダム
カブタンク

ガス湯沸かし器の電脳世界①

元栓の開け閉めについて

ロックマンの行く手をはばむガス。このガスは、元栓を閉めることで止めることができる。逆に元栓を開けてガスでロックマンを吹き飛ばして進む場所もあるぞ。

閉めて通る

でんのうガスが とまった！

▲元栓Ⓒを閉めるときは裏側から回ろう。

開けて飛ぶ

▲元栓Ⓓ、Ⓕは開けないと先に進めない。

1 SCENARIO 7 ガスが消えない!?

換気扇プログラムを直したのにガスはいっこうに消えない。こうなったらあおぐしかない。やいとの部屋にある、扇子を入手してガスをあおごう。おフロの中のガスは消せないが、電脳世界内の道が開ける。

▲力の限り扇子を振ると…

1 SCENARIO 8 VSエアーマン戦

ガス湯沸かし器の電脳世界の奥には、正体不明のナビ、エアーマンがいる。コイツがガス漏れ事件の犯人のようだ。これまで戦ったウイルスとは比較にならないほどの強敵だが、やいとを救うためにも絶対に倒せ!!

▲戦う前にセーブをしておこう。

ネットナビ攻略 エアーマン HP 300 オペレータ 風吹アラシ

3種類の攻撃の動きを見切れ!

エリア内を素早く移動するエアーマン。爆発するまでが遅いボム系の攻撃ではダメージを与えるのは難しい。ショット系、キャノン系、ソード系を中心に戦っていこう。

▲攻撃後に大きなスキができる。狙え!

1 エアシューター 攻撃力10

▶タテ1列に3つの竜巻きを同時発射。それぞれのスピードが違うので、よけるのは難しくない。

2 エアボンバー 攻撃力15

▶ヨコ1列に爆風を発射してくる。爆風のスピードは多少速いが、よけにくいレベルではない。

3 トルネード 攻撃力15

▶こちらのエリア内に竜巻きを2つ発生させる。ロックマンをナナメに移動させればかわせる。

おすすめチップ

キャノン
ワイドソード
▶エアシューター後は攻撃しづらい。他の攻撃の後を狙え。

1 SCENARIO 9 今日は、もうおやすみ

エアーマンを見事倒し、やいとの救出に成功。その後、寝ているやいとに話しかけると、やいとのPコードを入手できるぞ。それを取ったら、やいとの家の中の電脳世界を回るのもいいし、家に帰って寝てしまってもいい。

▲寝るとシナリオ2に進むぞ。

SCENARIO 2 キャンプ場危機一髪!

VSクイックマン戦

シナリオチャート

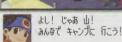
	場所	内容
秋原町		
2-1		やいとの家のトビラを調べる ▼
	5-A教室	メイルと話す ▼
	デカオの部屋	デカオと話す ▼
マリンハーバー		
2-2	オフィシャルセンターロビー	受付と話す ▼
	ライセンス事務局	職員と話す ▼
	試験部屋	プラグイン ▼
2-3	オフィシャルスクエア	第1問、サバイバルバトル ▼
	デンサン③	第2問、困っているナビと話す ▼
	デンサン②	悪いナビと戦う ▼
	デンサン③	困っているナビにプログラムを渡す ▼
	オフィシャルスクエア	第3問サバイバルバトル「Bライセンスゲット」 ▼
秋原町		
	熱斗の部屋	ベッドで寝る ▼
2-4	メトロ駅前	メイル、デカオ、やいとと話す ▼
おくデンだに		
2-5	キャンプ道①	ハチを調べる ▼
		「しんぶんし」「ライター」「ぼうきれ」を取る ハチを再び調べる ▼
2-6	キャンプ道②	クマ出現 ▼
		「オペラグラス」を取る ▼
		クマにプラグイン ▼
	クマの電脳	暴走プログラムとバトル ▼

▼44ページに続く…

危険な爆弾魔を倒せ!

このシナリオでは、おくデンだにへキャンプに出かけた熱斗たち一行が、ダム爆破事件に巻き込まれる。なんとか阻止しなければ、みんなの命が危ない！　犯人である爆弾魔を探し出して、ダム爆破を阻止しよう！

2 SCENARIO 1 そうだ、キャンプ場に行こう!!

せっかくの長い休み。熱斗は、なにか思い出に残ることをしようと、キャンプに行く計画を立てた。しかしメイルとデカオは都合がつかないし、やいとは留守。今日行くのは無理みたい。他のことをしよう。

◀キャンプに行こうといいだす熱斗。でも、急すぎない？

▶メイルは教室で英語の宿題をしている。無理には誘えないね。

◀デカオは家で留守番。ちなみに、ここではガッツマンと対戦できる。

メイルのパソコンの電脳世界

デンサンエリア①
ミニエネルギー

出現する敵
メットール／ポワルド

ピアノの電脳世界（シナリオ⑥以降）

出現する敵
エビロン／シェルキー
入手アイテム
レギュラーUP1／HPメモリ

メイルの部屋

リビング

秋原町

デカオのパソコンの電脳世界

デンサンエリア②
800Z
ガッツパンチB
デカオの部屋
バグのかけら

出現する敵
キャノーダム
キャノーダム2
カブタンク

デカオの部屋

デカオのパソコンの電脳世界
秋原町

携帯ゲーム機の電脳世界

出現する敵
キャノーダム
キオルシン
ゴースラー
入手アイテム
ミニボム＊

ネットナビ攻略 ガッツマン HP 300 オペレータ デカオ

ガッツハンマーに注意せよ!

パワーを全面に出した攻撃をしてくるガッツマン。攻撃にスピードがなく戦いやすいが…。ガッツハンマーは、こちらのエリアのパネルにヒビを入れてくるので、要注意。

▲移動するスピードだけは意外に早いぞ。

1 ショックウェーブ 攻撃力10

▶横一列に衝撃波を発射してくる。攻撃後、動きが止まり大きなスキができるので、そこを反撃。

2 ガッツハンマー 攻撃力10

▶衝撃波で横一列のパネルにヒビを入れる。その上を通ると、パネルがなくなってしまうぞ。

3 ガッツパンチ 攻撃力20

▶目の前1マスにパンチを繰り出してくる。最前列からソード系で攻撃するときは注意が必要。

おすすめチップ

ワイドソード
パネルアウト
▶パネルに穴を開けてしまえば、衝撃波はこちらに届かない。

SCENARIO 2 マリンハーバーのオフィシャルセンターに行こう

キャンプ行きを明日に延期した熱斗のもとに、メールが届いた。メールの内容はオフィシャルセンターからのBライセンス試験の案内。今日は他にすることのない熱斗とロックマンは、さっそくBライセンス試験を受けにオフィシャルセンターのあるマリンハーバーへ向かう。

▲まさにグットタイミング。いい機会だし、試験を受けよう。

オフィシャルセンターロビー

パパの研究室（シナリオ4以降）
チップトレーダー（シナリオ3以降）
オフィシャルスクエア
マリンハーバー
ネットバトル名人（シナリオ3以降）
依頼イベント⑥（シナリオ4以降）
チップ交換（シナリオ4以降）
マリンハーバー

サブチップ売り

品名	値段
フルエネルギー	400
シノビダッシュ	200
エネミーサーチ	10000

行き先を えらんでください
マリンハーバー
どこにも行かない

▲マリンハーバーへはメトロ駅から行けるぞ。

試験部屋

オフィシャルスクエア

ライセンス事務局

コーヒーサーバーの電脳世界

出現する敵
キオルシン
エビロン

入手アイテム
レギュラーUP1

ケロの中継車の電脳世界

1000Z
依頼イベント⑭（シナリオ7以降）
マリンハーバー
エレキソードE
デンサンエリア③

出現する敵
エビロン／シェルキー

VS市民バトラー 突撃レポーター緑川ケロ

突撃レポートのためオフィシャルセンター前に来ているアナウンサー緑川ケロ。持ちナビはトードマン。バトルで勝利すると中継車の電脳世界からインターネットにアクセスできる、Pコードがもらえる。持っていると便利なので、もらっておこう。

▲アナウンサーとして、かなり人気があるらしいぞ。

ネットナビ攻略 トードマン

HP 300 オペレータ 緑川ケロ

素早い動きに惑わされるな

ロックマンが同じ列に立つと、すぐにワープしてしまうので、攻撃を当てづらい。キャノン系やショットガン系のように当てやすいチップを中心に、コツコツ戦おう。

▲姿はカワイイが、かなりの強敵ナビだ。

1 オタマジャクシー 攻撃力10

▶エリアをヨコに移動する葉っぱから定期的に発射される。威力は低いが、かなり邪魔な攻撃。

2 ショッキングメロディー 攻撃力20

▶トードマン本体から発射される電撃攻撃。喰らうと一定時間しびれて動けなくなってしまう。

3 カエルパンチ 攻撃力50

▶ロックマンの目の前にワープしパンチを繰り出す。突然出してくるので、かなりよけにくいぞ。

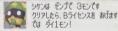
おすすめチップ

キャノン
エリアスチール
▶エリアスチールを使って、移動範囲を広げると戦いやすい。

2 SCENARIO 3 いよいよBライセンス試験に挑戦

オフィシャルセンターからプラグインして試験会場へやってきたロックマン。試験問題は3つあり、すべてをクリアしないとBライセンスはもらえないようだ。1問目と3問目は敵と5回連続で戦うサバイバルバトル。2問目はデンサンエリア内の困っているナビを助けるのだ。

▲試験が終了したら、明日にそなえて家に帰ろう。

難関第2問のクリア法

第2問目は、歩きプログラムを悪いナビにとられて困っているナビを助ける。ここでは、デンサンエリア内を動き回る必要がある。右の写真とP10〜11のマップをよく見て、無駄なく進んでいこう。

困っているナビを探そう

▲困っているナビは、デンサンエリア③の左下にいるぞ。

歩きプログラムを取り戻そう

▲歩きプログラムをとった悪いナビは、エリア②の中央にいる。

バトルで悪いナビを倒せ!

▲悪いナビと話すとバトルに! カブタンク3体を繰り出す強敵だ。

▼…40ページからの続き

シナリオチャート

2-7	キャンプ場	メイルと話して「ほうちょう」を渡す ▼ デカオと話して「まき木」を渡す ▼ やいとと話して「サカナ」を渡す ▼
2-8	おくデンダム	管理棟のトビラを調べる ▼
	キャンプ場	放置PETにプラグイン ▼
	起爆装置の電脳①	起爆プログラムを調べる ▼
	キャンプ場	水筒にプラグイン ▼
	起爆装置の電脳②	起爆プログラムを調べる ▼
	キャンプ道②	滝のウラでプラグイン ▼
	起爆装置の電脳③	起爆プログラムを調べる ▼
	キャンプ道①	ダイスケに話しかける ▼
2-9	起爆装置の電脳④	VSクイックマン

2 SCENARIO 4 おくデンだにへ出発!

キャンプ当日の朝。熱斗は寝坊して遅刻してしまった。みんなに怒られたけど、とにかく、おくデンだにに出発! おくデンだにに到着すると、なんと炎山が先に来ていた。メールでは来ないっていってたのに…。

◀ロックマンに起こされるまで熟睡していた熱斗。

▶当然、待ち合わせのバス停には、熱斗以外みんなそろっていたぞ。

◀炎山がキャンプにやって来たのには、何か理由があるのかな?

サブイベント 依頼イベント&チップ交換

Bライセンス取得後の依頼イベントとチップ交換を紹介。依頼イベントは、依頼自体は簡単なのに、パワーアップアイテムをもらえるお得な内容。要チェックだ。

依頼①

依頼:迷子さがし
報酬:レギュラーUP1

▲教室にいる女の子から、イトコを探してと頼まれる。イトコはマリンハーバーにいるぞ。

依頼②

依頼:悪ナビ退治
報酬:HPメモリ

▲マリンハーバーのカフェの前にいる男から悪ナビを退治してくれと頼まれる。

やいとの家のウラ

ダッシュアタックJ
▼
スプレッドガン＊

▲これは交換イベント。
＊マークのチップは貴重。ぜひ手に入れたい。

2 SCENARIO 5 ハチの大群を追い払え!

おくデンだにのキャンプ場へとつづく道を進む熱斗たち。その前にハチの大群が現れた。このままでは先に進めない。そこで熱斗たちは、道に落ちていたライターと新聞紙と棒きれを使って炎をおこし、ハチの大群を追い払うことに成功したのだ。

▲ライターと新聞紙と棒きれの入手場所は、P6～7で紹介している。

2 SCENARIO 6 クマ(?)を退治するのだ!

一難去ってまた一難。今度はなんとクマが登場した。でも、なんか変。拾ったオペラグラスでよく見てみると、どうやら作り物のようだ。プラグインもできるので電脳世界に入ってみると、プログラムがウイルスで暴走していた。ウイルスを退治して、正常に戻してあげよう。

▲パッと見ではわからないほど、よくできた作り物のクマだ。

▶ガルーが3体登場。この時点では、かなりの強敵なので、気を引き締めて戦おう。

▶クマの正体を見破るためのオペラグラスは、滝の裏側に落ちているぞ。

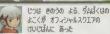
2 SCENARIO 7 バーベキューをしよう

ハプニングを切り抜け、キャンプ場に到着した熱斗たちは、デカオの提案でバーベキューをすることになった。メイル、デカオ、やいとの3人からバーベキューに使う道具や材料を集めてくれと頼まれるので、探してきてあげよう。全てこのマップ内で調達できるぞ。

▲道具と材料は、河原付近にいる人々と話しをすれば、手に入る。

2 SCENARIO 8 ダム爆破を阻止せよ!

バーベキューを始めると、突然大きな振動が! どうやらダムで爆破事件が起こったようだ。調査のためにダムに入ろうとすると炎山から連絡が入り、ダム内に残っている爆弾の起爆装置が、どこかにあるから探してくれといわれるぞ。急いで起爆装置を探し出そう!

▲炎山はこの事件が起きることを始めから知っていた!?

●落ちているPETにプラグイン

最初の起爆装置は、石の上に落ちているPETだ。これにプラグインすれば起爆装置の電脳世界①に入れる。最初だけあって、それほど複雑ではないぞ。

起爆装置の電脳世界①

500Z
起爆プログラム
キャノンC
スタート

出現する敵
メットール／ガルー
ハンディース

起爆装置の電脳世界②

起爆プログラム
ワイドソードL
HPメモリ

出現する敵
メットール／ガルー
ハンディース／フレイボー

●河原の水筒にプラグイン

2つ目の起爆装置は、河原に置いてある水筒だ。①よりも多少複雑になっている。できるだけ遠回りする感じで進もう。

●滝の裏を調べろ

3つ目の起爆装置は滝の裏に落ちているPETだ。見逃さないように注意しよう。

起爆装置の電脳世界③

起爆プログラム
1500Z
スタート
レギュラーUP2
パネルスチールL

出現する敵
メットール／ハンディース
ガルー／フレイボー

起爆装置の電脳世界の進み方

ロックマンが通過しようとすると爆発する床。その位置をマップ上に×印で示しておいたぞ。テンポよく進むためにも、これをよく見て、最短ルートやアイテムの位置を確認しよう。

▲マップによっては、かなり遠回りルートになる。

▲多少遠回りになっても、アイテムは回収したい。

●爆弾魔を探せ!

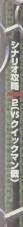
最後の起爆装置は犯人が自分で持っているらしい。キャンプ場にいた男の人が怪しいぞ。

じしんが あるなら ボクの PETに
プラグイン してもいいけど、
ムダだろうね

起爆装置の電脳世界④

スタート
3000Z
クイックマン
アタック+10＊
バスターUP
リカバリー50N
バグのかけら

出現する敵
メットール/ハンディース
ガルー/フレイボー
メテファイア

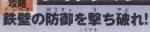
2 SCENARIO 9 VSクイックマン戦

起爆装置の電脳世界④の奥まで進むとネットナビ、クイックマンがいる。オペレータは速見ダイスケ。彼はおくデンだにを汚した人々に復讐するため爆弾事件を起こしたようだ。気持ちはわかるけど、やっぱり許せないぞ。

▲子供だからってバカにするな。

▶ブルースの助太刀で間一髪クイックマンを撃破。危ないところだった。

▶事件を解決し、ケロのインタビューを受ける熱斗。ちょっと照れるね。

ネットナビ攻略 **クイックマン** / HP 400 オペレータ 速見ダイスケ

鉄壁の防御を撃ち破れ!

クイックマンは攻撃のモーションに入った時以外、こちらの攻撃を全く受け付けない。そのため、スピードのある攻撃でないと、ダメージを与えるのは難しいぞ。

▲どんな強力な攻撃もガードされてしまう。

1 クイックブーメラン / 攻撃力40

▶エリア内を激しく動いた後、ブーメランを投げる。スピードが速く、前列にいるとよけられないぞ。

おすすめチップ

カウントボム
エリアスチール

▶攻撃のタイミングを見切れれば、カウントボムは有効だ。

SCENARIO 3 ニホンのネットワークを守れ!(前編)

VSカットマン戦

シナリオチャート

	場所	内容
秋原町		
3-1	デンサン③	アジーナへのセキュリティキューブを調べる ▼
3-2	ライセンス事務局	職員と話す ▼
マリンハーバー		
3-3	ライセンス事務局	依頼掲示板の特別任務１を受ける ▼
秋原町		
	メトロ駅前	依頼人１と話す ▼
	公園	こわれたオモチャにプラグイン ▼
	こわれたオモチャの電脳	ウイルス１とバトル ▼
	デカオの部屋	携帯ゲーム機にプラグイン ▼
	携帯ゲーム機の電脳	ウイルス２とバトル ▼
	5-A教室	ブラックボードにプラグイン ▼
	ブラックボードの電脳	ウイルス３とバトル ▼
	メトロ駅前	依頼人１と再び話す ▼
マリンハーバー		
3-4	ライセンス事務局	特別任務２を受ける ▼
	コトブキスクエア	依頼人２と話す ▼
	ロビー	コーヒーサーバーにプラグイン ▼
	コーヒーサーバーの電脳	ナビとバトル ▼
	コトブキスクエア	依頼人２と再び話す ▼
3-5	ライセンス事務局	特別任務3を受ける ▼
	キャンプ場	依頼人３と話す ▼
	デンサンエリア③	迷子のプログラムを見つける ▼
	キャンプ場	依頼人３と再び話す ▼
	ライセンス事務局	職員と話す ▼
3-6	オフィシャルスクエア	Aライセンス試験を受ける ▼
		第1問、サバイバルバトル ▼
	デンサンエリア②	第2問、ゴロツキ２兄弟ジナンと戦う ▼
	コトブキエリア①	ゴロツキ２兄弟チョウナンと戦う ▼
	オフィシャルスクエア	第3問、サバイバルバトル ▼
		「Aライセンスゲット」 ▼
3-7	デンサンエリア③	セキュリティキューブを調べる ▼
3-8	アジーナスクエア	アジーナに到着 ▼
3-9	アジーナスクエア国宝の間	メル友ナビと話す ▼
3-10		VSカットマン ▼
3-11		ニホンに戻ろう

ゴスペルの魔の手が迫る!

長い休みの自由研究。その題材を料理がおいしいことで有名な国アジーナにした熱斗。Aライセンスを取り、アジーナエリアに向かった熱斗が見たものは、ゴスペルと名乗る謎の組織によって壊滅した、アジーナスクエアだった…。

自由研究のため アジーナへGo!

ある日公園で見つけた風船に、アジーナ国からのメル友募集のメッセージがついていた。アジーナといえばおいしい料理で有名。ごちそうをお休みの自由研究にしようと思った熱斗は、アジーナエリアを目指す。

◀アジーナ行きを決めて急にやる気満々になった熱斗。

▶だが、アジーナへの道はキューブでふさがれている…。

3 SCENARIO 2 Aライセンス試験を受けよう

アジーナエリアへ行くには、Aライセンスが必要らしい。オフィシャルセンターにAライセンスの試験を受けに行くが、熱斗はまだネットバトラーとしての経験が足りない。試験官は、経験をつむために、3つの特別任務を解決してこいと言うぞ。

▲特別任務は、ライセンス事務局の依頼掲示板に書かれている。

3 SCENARIO 3 3体の悪ナビを倒せ!!

1つ目の特別任務は、実験中に逃げ出した3体のナビを退治すること。ナビたちは、それぞれが秋原町のどこかの電脳世界に潜んでいる。そのナビたちはウイルスを発生させるらしい。放っておくと危険だ。急いで見つけ出してデリートしよう。

▲依頼人は、秋原町のメトロ駅前で待っているぞ。

悪ナビたちの居場所は？

逃げ出した実験中のナビは、右の3カ所に潜んでいる。場所さえわかれば簡単だ。さっさとデリートしてしまおう。

こわれたオモチャ

▲こわれたおもちゃは公園に落ちている。

携帯ゲーム

▲デカオの家のテーブルの上にある。

ブラックボード

▲学校の教室の黒板の中にいるぞ。

3 SCENARIO 4 奪われたデータを取り戻せ!!

2つ目の特別任務の依頼人はコトブキスクエアにいる人相の悪いナビ。大事なプログラムを悪いナビに取られてしまったので、取り返してほしいそうだ。犯人の悪いナビはオフィシャルセンターのコーヒーサーバーの電脳世界にいるらしいぞ。

ちなみにコトブキスクエアのあるコトブキエリアは、シナリオ1、2では工事中で塞がっていたが、シナリオ3から行けるようになっているのだ。この機会にいろいろ探索してみよう。

コーヒーサーバーに プラグインして
ナカにいる ナビからあるプログラムを
トリカエして イタダキたいのです

▲コトブキエリアへは、デンサンエリア②から行ける(P10〜11参照)。

▲コーヒーサーバーは、オフィシャルセンターの入口にある。

▲3体のゴースラー2は、かなりきつい。長期戦を覚悟しよう。

3 SCENARIO 5 迷子のナビを探そう!!

3つ目の特別任務の依頼人はキャンプ場にいるおじさん。息子のナビがインターネットの中で迷子になったらしい。それを捜してきてと頼まれるぞ。どこかインターネットにプラグインできる町に戻って、迷子のナビを捜そう。見つけたら、おじさんの所に戻ってくるのだ。

▲迷子のナビは、デンサンエリア③の上のほうにいるぞ。

VS市民バトラー ネットバトル名人

ヒカリ研究所からオフィシャルセンターに派遣されている謎のネットバトル名人。ネットバトルで69連勝という伝説の記録を持っている。持ちナビはゲートマン。ネットバトルで戦って勝つと、アイテムやチップフォルダをもらえるのだ。特にチップフォルダは通信対戦で役立つので、絶対にもらっておこう。

▲これがネットバトル名人。誰かに似ている気がする…。

ネットナビ攻略 ゲートマン HP 600 オペレータ 名人

多彩な攻撃をかいくぐれ!

胸のゲートから3種類の攻撃を繰り出してくるゲートマン。ある程度ダメージを与えるとシールドを出してくるので、戦いづらい相手だ。エリアスチールでリモゲートの動きを封じると楽に戦えるぞ。

▲たとえ負けてもゲームオーバーにはならない。

1 ゲートソルジャー 攻撃力30

▶ゲートソルジャーを3体発射する。追尾機能を持っているが、ロックバスターで破壊できる。

2 ゲートキャノン 攻撃力60

▶胸のゲートからキャノン砲を発射する。スピードはそれほどないので、簡単によけられるはずだ。

3 魔の手 攻撃力40

▶リモゲートから黒い手が伸びて攻撃してくる。リモゲートと同じラインに立たなければ大丈夫。

おすすめチップ

エリアスチール
クロスボム
▶ボム系のチップは、リモゲート越しに攻撃できるので便利だ。

3 SCENARIO 6 Aライセンス試験に挑戦!!

3つの特別任務を解決すると、ついにAライセンスの試験を受けられるぞ。試験内容はBライセンスの時と同じ構成。1問目と3問目がサバイバルバトルで、2問目がインターネット内を動き回る問題だ。今回は、インターネットで悪さをしているナビを倒してこいと言われるぞ。

▲Bライセンスとくらべても、そんなに難しい試験ではない。

悪ナビ兄弟を探せ

第2問目で倒すことになる悪いナビは、2体の兄弟だ。弟はデンサンエリアで、兄はコトブキエリアで悪さをしているらしい。かなりの広範囲を動き回ることになる(P10～13参照)。

▲弟ナビはデンサンエリア②の立体交差の近くで悪さをしている。

▲兄ナビは、コトブキエリア①中央の、坂の近くで悪さをしている。

3 SCENARIO 7 アジーナエリアに出発!!

Aライセンスを見事ゲット。さっそくアジーナエリアへの道のセキュリティキューブを解除しよう。アジーナエリアは外国だけあって、ニホンのエリアとはずい分感じが違う。出てくる敵も強力になっているので、回復のサブチップを、たくさん買ってから行くといいぞ。

▲反対方向にあるアメロッパへの道は、まだ通れない。

▶一方通行の道が多く、迷いやすい。P14～15のマップを見て進め。

チップトレーダー登場!!

前作で秋原町のチップショップ日暮屋に置いてあったチップトレーダーが登場する。今回は、日暮屋が閉まったままのため、チップトレーダーが単体で置かれる。始めはオフィシャルセンターのロビー。ストーリーが進むと、他の場所にも置かれていくのだ。2個目までは正体不明の人物がメールで知らせてくれるぞ。

▲チップトレーダーの詳しいことはP106で紹介している。

3 SCENARIO 8 アジーナスクエア壊滅!?

アジーナエリア①、②を抜けてアジーナスクエアに到着したロックマン。しかし、アジーナスクエアは、ネットマフィア・ゴスペルと名乗る謎の組織の刺客シャドーマンによって壊滅させられた後だった。全てのナビがデリートされ、無人となったアジーナエリア。どうする!?

▲とてつもない力を持ったナビのようだ。いったい何者!?

3 SCENARIO 9 メル友ナビを探せ!!

無人のアジーナスクエア。でも、どこからか物音がするようだ。音のする方に進むと、１体のナビが生き残っていた。プラグインするのが遅かったため、襲撃を逃れたらしい。とにかく無事でよかったね。

▲国宝の間にいるぞ。

アジーナスクエア 国宝の間

ネットマフィア、ゴスペルとはいったい…？

アジーナスクエアを襲ったネットマフィア・ゴスペル。こいつらはインターネット社会を荒らす悪の組織だ。熱斗とロックマンは、これから先、この組織と何度も対決することになるぞ。

▲これまでの事件もゴスペルの仕業だった！

▲謎の人物が指揮をとっている。いったい何者!?

3 SCENARIO 10 VSカットマン戦

生き残っていたナビの話によると、ゴスペルの次の標的はニホンらしい。急いで引き返そうとするロックマンの前に、ゴスペルのナビ、カットマンが現れる。急いでニホンへ戻りたいが、仕方がない。戦って道を開くしかなさそうだ。

▲カットマンは、アジーナ攻略隊の副隊長ナビだ。

ネットナビ攻略 カットマン HP 600

邪魔な岩を破壊しよう

カットマン戦では、エリア内に岩が置かれている。この岩は、非常に邪魔なので早めに破壊してしまおう。岩さえなくなれば、カットマンの攻撃はかなりよけやすくなるぞ。

▲ロックマンを追いかけるように移動する。

1 ローリングカッター 攻撃力80

▶エリア内をグルグル回るカッター。ロックマンにヒットするまで消えないし、破壊もできない。

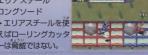
2 カットブーメラン 攻撃力100

▶ロックマンと同じラインに立つと発射してくる。なるべく同じラインに立たないようにしよう。

3 サプライズチョッキン 攻撃力100

▶ロックマンが最前列にいると出してくるハサミ攻撃。モーションが大きいので、ソード系で反撃だ。

おすすめチップ

エリアスチール
ロングソード
▶エリアスチールを使えばローリングカッターは脅威ではない。

3 SCENARIO 11 つぎはニホンが危ない!

ゴスペルの刺客シャドーマンは、すでにニホンに向かっているらしい。アジーナをたった一人で壊滅させたナビがニホンのインターネットに侵入したら…。とにかく早く帰って、このことをパパに知らせなきゃ。急げ!!

▲シャドーマンは、それほどの力を持っているのか!?

SCENARIO 4 ニホンのネットワークを守れ!(後編)

VSシャドーマン戦

シナリオチャート

	場所	内容
マリンハーバー		
4-1	パパの研究室	パパに話しかける ▼
4-2	オフィシャルスクエア掲示板部屋	街角情報掲示板を見る ▼
	オフィシャルスクエア	ナビ全員と話す ▼
	オフィシャルスクエア掲示板部屋	街角情報掲示板の返事を読む ▼
秋原町		
4-3	公園	お兄さんと話す ▼
	おくデン谷キャンプ場	お姉さんと話す ▼
	コトブキスクエア	紫色のナビに話しかける ▼
4-4	こくほうの間	「チェンジ．ｂａｔゲット」 ▼
	アジーナスクエア	警備ウイルスと4連続バトル ▼
マリンハーバー		
4-5	パパの研究室	パパにチェンジ.batをわたす ▼
4-6	オフィシャルスクエア	侵入者とバトル ▼
4-7	パパの研究室	パパに話しかける ▼
	マザーコンピュータの部屋	オフィシャルネットバトラーと話す ▼
4-8	マザーコンピュータの部屋	第一の制御システムにプラグイン ▼
4-9	マザーコンピュータの電脳①	「スタイルチェンジ」 ▼
	マザーコンピュータの電脳①	電脳①のセキュリティをとく ▼
4-10	マザーコンピュータの部屋	第二の制御システムにプラグイン ▼
	マザーコンピュータの電脳②	電脳②のセキュリティをとく ▼
4-11	マザーコンピュータの部屋	メインシステムにプラグイン ▼
	マザーコンピュータの電脳③〜⑥	電脳③〜⑤のセキュリティをとく ▼
4-12	マザーコンピュータの電脳⑤	ＶＳシャドーマン ▼
4-13	マザーコンピュータの部屋	メインシステムは守られた

ニホン最大の危機!!

迫りくるゴスペルの脅威。対するニホンのオフィシャルネットバトラーは、厳戒態勢をとり、マザーコンピュータへのハッキングに備えていた。一方、熱斗たちは、ロックマンを強化するプログラムを探して奔走する…。決戦は近い!!

パパに報告しよう

ゴスペル襲来のことをパパに報告するため、パパの研究室へやってきた熱斗。でも、パパにゴスペルと戦ってはダメだと言われてしまう。そのかわり、ロックマンを強化するプログラムを探してくれと頼まれるぞ。

Eメール
パパ　けんきゅうしつに　こないか
さしだし人ふめい　チップトレーダーでマス!
伊集院　炎山　きばくプログラムのムコウか
伊集院　炎山　きばくそうちは　4つだ

オフィシャルセンターの
エレベーターを、熱斗もつかえるように
しておいたから、いつでもきてくれ

◀パパからのメールを見ると、パパの研究室に入れる。

▶パパたちはゴスペルのことを知ってるみたい。でも、対策は大丈夫？

そのプログラムは
「チェンジ.bat」(チェンジ.バッチ)
というんだが・・・

◀チェンジ.batがあれば、ロックマンをパワーアップできる!?

パパの研究室

バスターUP

ワイドモニターの電脳世界
出現する敵
エビロン／エビデル タコバル
入手アイテム
アクア+40＊／バグのかけら

モニターの電脳世界
出現する敵
メットール／メットール2 ハルドボルズ
入手アイテム
レギュラーUP2

サブイベント チップ交換

ここでシナリオ4から可能になるチップ交換イベントを紹介。シャドーマンとの決戦に備えて、強力なチップをもらっておくといい。特にバリアブルソードは、逸品だぞ。

メトロマリン駅

ポイズンマスクS
▼
バリアブルソードB

▲バリアブルソードは、ここ以外では、なかなか手に入らないぞ。

キャンプ場への道①

インビジブル1＊
▼
エスケープN

▲確実に逃げられるエスケープは持っていて損のないチップだ。

ライセンス事務局

エスケープN
▼
ブレイクハンマーZ

▲ブレイクハンマーは使い勝手があまりよくない。考えどころだ。

依頼イベント

こちらはシナリオ4から可能になる依頼イベント。依頼イベントは、難易度のわりに、いいアイテムがもらえる。特にゲートキーBはここでしかもらえないレアアイテムだ。

依頼⑥

依頼：チップください
報酬：イアイフォームL

▲ロビーにいるおばさんに、フレイムソードFが欲しいといわれる。

依頼⑦

依頼：報酬先払い
報酬：ゲートキーB

▲依頼は悪ナビのワナ。悪ナビを倒すとゲートキーBをもらえる。

依頼⑧

依頼：愛のキューピット
報酬：10000Z

▲ラブレターを渡す相手は、マリンハーバーにいるぞ。

4 SCENARIO 2 掲示板で情報をゲット

掲示板
テツ　プログラムにくわしいヒト
のりたまん　ロックマンさんへ
ロックマン　じょうほう もとむ!
ベルツさん　Re:ミステリーデータ
よく、秋原町のこうえんで
たくましい オトコのヒトと
いっしょにいるよ

▲秋原町の公園にプログラムにくわしい人がいるらしい。

ロックマンをパワーアップするプログラム、チェンジ.bat。その情報を得るために、オフィシャルスクエアの街角情報掲示板に書き込みをしよう。その後、オフィシャルスクエアのナビ全員と話をして時間をつぶし、もう一度掲示板を見ると、貴重な情報が書き込まれているぞ。

4 SCENARIO 3 チェンジ.batはどこに…？

▲チェンジ.batの情報を求めて、駆けまわる熱斗とロックマン。

チェンジ.batの情報を求めて、秋原町、キャンプ場、コトブキスクエアの３カ所を行き来する。面倒だが、チェンジ.batの情報を得るためだ、仕方がないぞ。チェンジ.batの場所がわかったら、キャンプ場に行き、情報をくれた人ともう一度話そう。ゲートキーＡをもらえるぞ。

▲最初は秋原町の公園にいる男の人と話そう。

▲次は、おくデンだにのキャンプ場にいる女の人。

▲最後はコトブキスクエアにいる、このナビだ。

4 SCENARIO 4 チェンジ.batをゲット

▲アジーナにとって大事な物みたい。でも、今はしかたがない。

チェンジ.batは、アジーナにあるとの情報を得たロックマン。アジーナスクエアの国宝の間で、ついにチェンジ.batを手に入れる。しかし、その瞬間、アジーナスクエアのセキュリティシステムが作動してしまう。襲いかかってくるウイルスを撃破しないと、脱出できないのだ。

●4連続バトルを勝ち抜け!!

▲ゴースラー３が２体出現。長期戦を覚悟しろ。

▲ハイラビリー２体を先に倒してしまおう。

▲スウォータルを先に倒せば、戦いやすい。

▲メテファイアを倒すのは後回しにしよう。

4 SCENARIO 5 新プログラムをインストール

チェンジ.batを持ってパパのところに行こう。ロックマンに新プログラムをインストールしてくれるぞ。すぐには効果はないけど、経験をつむとロックマンが新しい能力に目覚めるらしいぞ。

▲どんなパワーアップをする!?

4 SCENARIO 6 オフィシャルスクエアに侵入者!?

オフィシャルスクエアに侵入者！　シャドーマンがきてしまったのか!?　ロックマンは急いでオフィシャルスクエアに向かう。しかし、そこで待っていたのは、ゴスペルの囮のナビだった。やつらの真の目的は、ニホンのマザーコンピュータの破壊らしい。もし、マザーコンピュータが破壊されてしまったら、ニホンのネットワーク社会は大混乱に陥ってしまう。ゴスペルの囮のナビを倒し、マザーコンピュータの部屋へ急ごう。事態は一刻を争うぞ！

▲恐れていたことが、現実に…オフィシャルスクエアへ急げ

▲バジリコは、かなりの強敵。ボム系が有効だぞ。

▲みんなで力を合わせて、マザーコンピュータを守れ！

4 SCENARIO 7 マザーコンピュータを守れ

ゴスペルの囮ナビを倒し、パパの所に行くと、マザーコンピュータの部屋に入れるようになる。シャドーマンは、すでに潜入しているようだ。オフィシャルネットバトラーと協力して、シャドーマンを追いかけよう。

▲熱斗は頼りにされているぞ。

4 SCENARIO 8 オフィシャルネットバトラーを助けろ

マザーコンピュータの部屋を奥に進んでいくと、オフィシャルネットバトラーから、マザーコンピュータの電脳世界①のセキュリティを解くのを手伝ってほしいと頼まれる。さっそく、プラグインしてセキュリティを解こう。

▲難解なセキュリティのようだ。

4 SCENARIO 9 ロックマン、スタイルチェンジ!!

マザーコンピュータの電脳世界①にプラグインして、ウイルスとバトルをすると、突然ロックマンに変化が！
新プログラムの力によってロックマンがパワーアップし、スタイルチェンジをしたようだぞ！

▲スタイルチェンジの詳しい解説は、P30とP103で紹介している。

マザーコンピュータの電脳世界①

出現する敵
メットール2／スウォーディン
スウォードラ／スウォータル
ガルーバー／バキュームファン

＊電脳世界内のセキュリティはクイズ形式。それを解くヒントを各マップの下のコラムで紹介しているぞ。

マザーコンピュータの電脳世界① セキュリティのヒント

セキュリティ①

▶セキュリティは、床に書かれた文字を順番通りに踏むと解ける。セキュリティ①の答は、花より○○○だ。

セキュリティ②

▶セキュリティ②の答は、赤、黄色、青の3つの目を持ち、足が1本のものらしい。生き物じゃないのかな!?

セキュリティ③

▶セキュリティ③の答は、ズバリ、○フィシャル○ンター。○の部分の2文字の床を踏めばいいのだ。

ブルースに遅れをとるな!

マザーコンピュータの電脳世界①をクリアし、②にプラグインすると、炎山とブルースが登場。事件はオフィシャルにまかせろといって、先に行ってしまう。だからといって引っ込んでいるわけにはいかないぞ。

▲ここは協力して進むべきだ。

マザーコンピュータの電脳世界②

出現する敵
メットール2/ガルーバー/エビロン ユラ/キルプラント/ゴースラー2 メテファイア

▲ロックマンにライバル心を見せるブルース。

▲シャドーマンと遭遇。ここはブルースにまかせ、先に進もう。

マザーコンピュータの電脳世界②

セキュリティのヒント

セキュリティ①

▶4体のプログラムが、セキュリティの正解を教えてくれるが、本当のことを言っているのはプログラムDだけだ。

セキュリティ②

▶地面に穴を掘って、アリを食べる昆虫の名前が、セキュリティ②の答。知っているかな?

セキュリティ③

▶セキュリティ③の答は、ある文章になっている。ナビたちのヒントをよく聞こう。もう少しだ、がんばろう!

難解なセキュリティが待ち受ける

マザーコンピュータのメインシステムにプラグインしたロックマン。ここからは、プラグアウトすることなく、3つの電脳世界を続けて進むのだ。セキュリティもむずかしくなり、厳しい戦いになる。一度ロビーまで戻ってサブチップを補充しておくといいぞ。

▲これがニホンの頭脳、マザーコンピュータのメインシステムだ。

マザーコンピュータの電脳世界③

出現する敵
エビロン／キルプラント
チャマッシュ／ゴースラー2
メテファイア／ユラ

パネルアウト3＊
リカバリー80F
セキュリティ②
マザーコンピュータの電脳世界④
セキュリティ③
セキュリティ①
バグのかけら
スタート
ショットガン＊

マザーコンピュータの電脳世界③

セキュリティのヒント

セキュリティ①

▶ここの正解は、しりとりになっている。左下、右下、左上、右上の順に文字がつながるように踏んでいこう。

セキュリティ②

▶道の脇に置いてある3つのパネル。そこに書いてある言葉の3番目の文字を、タテに読むと、答が導き出せる。

セキュリティ③

▶セキュリティ③の答は「いろはにほへと」の後に続く言葉だ。わからない人は、お父さんか、お母さんに聞こう。

地形効果に要注意!!

マザーコンピュータの電脳世界③、④、⑤では、バトルの時の地形がクサムラになることが多い。そのため、炎属性の攻撃の威力が大幅にアップするぞ。忘れずにおぼえておこう。

▲ロックマンがヒート属性の時は攻撃力がアップ!

▲ウッド属性の時は、体力を回復できるぞ。

マザーコンピュータの電脳世界④

出現する敵
エビロン／シェルキー／ユラ
チャマッシュ／キルプラント
バジリコ／ゴースラー2／メテファイア

マザーコンピュータの電脳世界④　セキュリティのヒント

セキュリティ①

▶セキュリティ①の答は、赤と黒の水玉模様をした、昆虫の名前だ。草むらなどに、よくいるぞ。

セキュリティ②

▲ハシを渡るな。これがヒントだ。

セキュリティ③

▲セカイの真ん中にいる虫といえば。

セキュリティ④

▶プログラム①とプログラム②が話す言葉を組み合わせると、答が導き出されるぞ。健闘を祈る!

マザーコンピュータの電脳世界⑤

出現する敵
エビロン／シェルキー／チャマッシュ ユラ／キルプラント／バジリコ ゴースラー2／メテファイア

セキュリティ④
フルエネルギー
シャドーマン
セキュリティ③
レギュラーUP2
1400Z
セキュリティ⑤
セキュリティ②
マザーコンピュータの電脳世界④
セキュリティ①

マザーコンピュータの電脳世界⑤ セキュリティのヒント

セキュリティ①

▶セキュリティ①の答は、背中に2つこぶがあり、砂漠にいる動物の名前だ。もう、わかるよね。

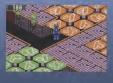
セキュリティ②

▶セキュリティ②は、50音の「か行」と、「た行」の文字を連続して踏めばいいのだ。これは簡単だね。

セキュリティ③

▶「メスンムシイテイゲソヘ」。この言葉を、うまく並び変えると答がわかるぞ。メインシステムへ急げ！

セキュリティ④

▶「メシムスソ」「インステグコ」。この2つの言葉を上手く組み合わせると、セキュリティ④の答が導き出される。メインシステムはすぐそこだぞ。

セキュリティ⑤

▶「カプランロスペグトニワラリンギム」。この言葉の2文字目、5文字目、8文字目、12文字目、16文字目を組み合わせてみよう。それが答だぞ！

4 SCENARIO 12 VSシャドーマン

メインシステムの最深部には、シャドーマンが待ちかまえていた。ということは、ブルースと戦っているのは、偽物!? こうなったら、ここでシャドーマンを倒すしかない。強敵だが、熱斗とロックマンが力をあわせれば、必ず勝てるはず。バトルオペレーション、セットイン！

▲パパの作った新兵器でシャドーマンを狙うが、かわされてしまう。

ネットナビ攻略 シャドーマン HP 800 オペレータ ダークミヤビ

スピードについていけるか!?

とにかく動きも攻撃も素早い。さらに3体に分身して攻撃してくるので、かなり厳しいぞ。分身はロックバスターで消せるので、出てきたらすぐ消そう。3対1では勝ち目はないぞ。

▲エリア内を、常に移動しながら戦おう。

1 バクエン 攻撃力20

▶爆風を発射してくる。ヒート属性の攻撃なので、クサムラの上にいると、倍のダメージを受ける。

2 シュリケン 攻撃力50

▶高速のシュリケンを3連射してくる。見てかわすのはむずかしいので、タイミングを計ってかわせ。

3 カゲブンシンのソード 攻撃力10

▶2体の分身が、こちらのエリアに出現し、ソードで攻撃してくる。この分身はソード系で倒せるぞ。

おすすめチップ

カウントボム1
フレイムブレード
▶カウントボムなら、ほぼ確実に、ダメージを与えられる。

4 SCENARIO 13 マザーコンピュータは守ったが…

なんとかシャドーマンを倒した、熱斗とロックマン。ブルースは大きなダメージを負ってしまったが、今は勝利を喜ぼう。一方、ゴスペル本部では、また新たな計画が進行していた。今度はいったい、どんな攻撃を仕掛けてくるのか…。気が抜けないぞ！

▲ゴスペルの新たな刺客が、熱斗と炎山を狙う！

SCENARIO 5

狙われたネットバトラー

VSナイトマン戦

シナリオチャート

秋原町、マリンハーバー

	場所	内容
5-1	リビング	メール受信、ママと話す ▼
	オフィシャルセンター	カウンターの職員と話す ▼

空港

	場所	内容
5-2	デンサン空港入口	メイルと話す ▼
		手荷物検査係と話す ▼
	デンサン空港搭乗口	炎山と話す ▼

アメロッパ

	場所	内容
5-3	アメロッパ空港入口	車に乗ってアメロッパークへ ▼
	アメロッパーク	ホテルの部屋へ ▼
5-4	表通り	日暮に話しかける ▼
		ホテルの部屋へ ▼
5-5	アメロッパーク	ナゾの老人と話す ▼
	裏通り	ジムと約束する ▼
		ラウルと話す ▼
5-6		VSサンダーマン ▼
5-7		ラウルのラジカセにプラグイン ▼
5-8	アメロッパエリア②	アメロッパスクエアへ ▼
	アメロッパエリア③	パスポート密売人のナビと話す ▼
5-9	裏通り	ジムにメットガード＊を渡す ▼
	宝石店	ミリオネアと話す ▼
5-10		VSスネークマン ▼
5-11	ホテルの部屋	ベッドで寝る

▼70ページに続く…

ネットバトラー全滅の危機！

熱斗が初めて訪れる外国、アメロッパが舞台のシナリオ。アメロッパにはONB世界本部があり、ゴスペルはそこで熱斗などのネットバトラーたちを一網打尽にしようと企むのだ。ゴスペルの手から仲間のネットバトラーを守れ！

SCENARIO 5-1 突然の国際メール！アメロッパへ御招待！

お休みも半分過ぎたある日、熱斗の元へONB世界本部から飛行機のチケット入り案内メールが届く。海外に行くためにママに許可をもらい、その後オフィシャルセンターでパスポートを作ろう。

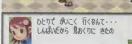
◀手続きのやり方は、カウンターの人に聞こう。

サブイベント アイテム交換

ライバルは、おじぞうさんの電脳世界にいる。話した後、依頼者にユラから入手できるサテライト1Gを渡そう。

依頼⑨：男の誇り
▼
報酬：レギュラーUP 2

5 SCENARIO 2 デンサン空港で一騒動!

手続きを済ませて、空港に行くとメイルが見送りに来てくれていた。メイルから餞別のロールV2とワイヤレスプラグを受け取ろう。また、同じ会議に呼ばれた炎山も空港に来ているぞ。ロックマンを没収されたときはオフィシャルネットバトラーの炎山に相談しよう。

▲熱斗を心配して1人で見送りに来たメイル。やさしい子だね。

●踏んだり蹴ったり!?

▲手荷物検査にひっかかり、ロックマン没収!

▲外人のスリに引っかかり、全ゼニーを失う。

▲ライバルの炎山に見下される始末。トホホ。

免税店の電脳世界
出現する敵
ガルー/ガルーバー/バジリコ キマッシュ/クロマッシュ シェルジー/フルファイア
入手アイテム
バンブーランスP

空港

火野ケンイチ
→P87
(シナリオ7以降)

緑川ケロ
(シナリオ5のみ)

●お金を取り戻そう!

アメロッパ空港入口のスリに、金を返すように迫ると、バトルに突入。強敵のヘルコンドルから倒していくようにするといいぞ。

フライトボードの電脳世界
出現する敵
キオルシン/バドラフト カブタンク/カブタンク2 ハイラビリー/ユラユラ
入手アイテム
バグのかけら

5 SCENARIO 3 熱斗、だまされる!

空港を出てバスに乗ろうとする熱斗に話しかけてくる怪しい外国人。熱斗は怪しみながらも彼に車でアメロッパまで連れて行ってもらうことに。しかし熱斗は、だまされてチップを全部巻き上げられてしまうのだ。

▲正体は、チップ強盗だったのだ。

冷蔵庫の電脳世界
出現する敵
メットール2
ボワルド2／クモンペ
入手アイテム
バグのかけら／エレキソード＊ （オープンロックが必要）

⟷アメロッパ表通りへ

●ロックマンとケンカ!

▶熱斗はつい、ロックマンに八つ当たり。

5 SCENARIO 4 日暮さん登場!

ロックマンとケンカして、1人で町へ出た熱斗。熱斗は、アメロッパパークで日暮とばったり出会う。事情を聞いた日暮は、熱斗にロックマンと仲直りするようにすすめる。ロックマンと仲直りをするため、ホテルに戻ろう。

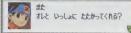
▲ナンバーマンも元気らしい。

◀熱斗のいない間に、PETからパスポートが奪われていた。

●後でもう一度会いに行こう!

◀アースクエイク2W、フォレストボム1＊、ソニックウェーブ1がもらえるぞ。

5 SCENARIO 5 パスポートを取り戻せ!

ロックマンと仲直りした熱斗は、まずパスポートを探しに出かける。アメロッパパークの老人から有力な情報を聞き、その足で裏通りへ向かう。裏通りのジムの話によると、パスポートは電脳世界に運ばれ売られるらしい。

▲熱斗とロックマン、友情復活!

◀何でも知っているといわれる謎の老人。裏通りのジムを紹介してくれるぞ。

◀ジムにメットガード＊をあげる約束をすると、ジムはラウルに頼めという。

5 SCENARIO 6 VSサンダーマン

ジムの話によると、ラウルに勝利してアメロッパエリア行きの許可をもらうしかないようだ。チップがなくて不安なときは、ラウルのラジカセや冷蔵庫の電脳世界などに先にプラグインして、チップを集めておこう。

▲裏通りの奥にラウルはいる。

ネットナビ攻略 サンダーマン HP 700 オペレータ ラウル

破壊不可能な雷雲が厄介！

サンダーマンは、3つの雷雲を連れて登場。雷雲は無敵で、エリアを左右に移動する。非常にジャマなので、3マス先を攻撃できるチップで本体を直接狙おう！

▲雷雲さえしのげば、勝機が見えてくる！

1 放電 攻撃力80

▶雷雲から発生する電気。ロックマンに近づくと光り始める。光り始めたら近づかないようにしよう。

2 サンダースパーク 攻撃力20

▶雲から発生し、こちらに飛んでくる電気球。ダメージは少ないが、当たるとマヒするので注意！

3 サンダーボルト 攻撃力80

▶ロックマンを狙って降ってくる落雷。落下地点が緑色に光るので、場所を確かめて確実に回避。

おすすめチップ

- フォレストボム
- アースクエイク2
- ショックウエーブ

▶日暮にもらったチップが大活躍！

5 SCENARIO 7 ラウルのラジカセへプラグイン！

サンダーマンに勝利し、ラウルからPコードをもらう熱斗。これで、ラウルのラジカセからほかの電脳世界に行けるようになる。熱斗のパスポートが売られてしまわれないように、先を急ぐ必要があるぞ。

▲ラジカセから電脳世界へ！

ラウルのラジカセの電脳世界

アメロッパ裏通りへ

ナビ+20＊

アメロッパエリア②

バグのかけら

出現する敵
ハイラビリー／ユラ／パララ
ウインドボックス
バキュームファン

5 SCENARIO 8 アメロッパの電脳世界へ

ラウルのPコードを使って、アメロッパのエリア②へ。そのまま奥へ進んで、アメロッパスクエアで情報を集めると、怪しいナビがパスポートの取り引きに出ていったらしい。一刻も早く、その怪しいナビを探し出せ！

▲アメロッパスクエアに立ち寄ると、怪しいナビの事が聞ける。

▲アメロッパエリア③にいる、紫色のナビに話しかけよう。

▲ヘルファイアを先に倒してしまうことで、グッと展開が楽になる。

5 SCENARIO 9 バトルチップを取り戻せ!!

いったんプラグアウトしてジムのもとへ。しかしジムは、約束のチップをよこせと話を聞かない。裏通りのアジーナ人からヒントをもらい、ニホンの観光客からメットガード＊を分けてもらったら、再びジムに話そう。

▲裏通りの人に相談してみよう。

▶余ったメットガードはチップトレーダーSPに使うのも手。

5 SCENARIO 10 VSスネークマン

ジムの話では、熱斗のチップは金持ちのミリオネアという女性が買い取ったらしい。早速、宝石店へ行ってミリオネアに返してもらうようお願いしよう。するとチップと引き換えにバトルを挑まれるのだ。

▲ミリオネアをおだてても、チップは返してもらえない。

ネットナビ攻略 スネークマン HP 600 オペレータ ミリオネア

接近戦不可!? 地道に戦おう!

スネークマンの前の3マスは、空きパネルなのでそれ以上接近できない。また、スネークマンと同じ横ラインに立っていると壺の中に入って姿を隠してしまう。他のラインで待ち構える必要があるぞ。

▲すぐに壺に隠れるスネークマン。長期戦必至!?

1 スネークアロー 攻撃力40

▶スネークマンの前の空きパネルから出現する小さなヘビ。こちらに向かってくる前に破壊しよう。

2 スネークバスター 攻撃力5

▶スネークマンと違う横ラインにいると使ってくる。この攻撃はスキが大きい。反撃のチャンスだ。

3 スネークバイト 攻撃力100

▶スネークマンの体力が少なくなってくると使ってくる。ロックマンに軸を合わせてくるので注意！

おすすめチップ

●クラウド
●アースクエイク
▶冷蔵庫の電脳世界で縦ラインに強いチップを調達しよう。

5 SCENARIO 11 とりあえず一休み

ミリオネアから勝利を収めると、熱斗のチップを返してくれるどころか、ミリオネアのPコードや10000ゼニーまでプレゼントしてくれる。何もかも失った状態から、無事元通りになった熱斗とロックマン。とりあえず、明日のONB会議に備えるため、ホテルで一休みしよう。

▲一段落ついたところで、セーブをしておこう。

▼…64ページからの続き

シナリオチャート

アメロッパ

場所	内容
5-12アメロッパ城	ジェニファーと話す
5-13バンサンの間	ネットバトラーたちと話す
5-14矢じりの間	ランプのスイッチにプラグイン
お城の電脳①	プログラムを停止させる
5-15吊り天井の間	トビラのスイッチにプラグイン
お城の電脳②	プログラムを停止させる
5-16火炎の間	トビラのスイッチにプラグイン
お城の電脳③	プログラムを停止させる
5-17とまどいの間	ラウルと話す VSブルース
5-18物見の塔	コントロールパネルにプラグイン
5-19お城の電脳④～⑤	VSナイトマン

アメロッパ城内部

女神像の電脳世界

出現する敵
ハンディース2
キャノーダム2
ハイラビリー／ユラ
タコバリン

入手アイテム
オープンロック

バンサンの間

クイズマスター→P75
（シナリオ7以降）

アメロッパークへ

アメロッパ城

サブチップ売り

品名	値段
ミニエネルギー	50
フルエネルギー	400
エネミーサーチ	10000

5 SCENARIO 12 会場はどこ?

翌日、ＯＮＢ世界本部から会議の開催メールが届く。しかし、場所は明記されていない。仕方なく熱斗は、アメロッパ中を探し回ることに。会場だけに、建物の中のはずだが…!?

▶アメロッパ城で女性にヒントをもらう。隠し通路!?

5 SCENARIO 13 会議中に事件発生！

なんとかアメロッパ城の中の隠し通路を見つけた熱斗は、バンサンの間へ。そこにはすでに炎山や世界各国のネットバトラーが到着していた。とりあえず、みんなに挨拶してまわると、いよいよ会議が始まる。

議題は、ゴスペルに関する重要な情報だったのだが、一番重要な部分を説明しようとした瞬間、会場全体が大きく揺れ、床が抜け、全員穴に落とされてしまった！　奈落の間に落とされた熱斗は、ゴスペルのネットバトラーが侵入したことを知り、他のネットバトラーたちと犯人探しに向かう！

▲会議中にゴスペルの攻撃が！会場は大パニックに！

▶床が抜け落下した熱斗は、ロックマンに起こされる。

とまどいの間

地上階段

物見の塔

お城の電脳世界③へ

火炎の間

お城の電脳世界④、⑤へ

地下階段

クイズキング→P75
(シナリオ8以降)

奈落の間

矢じりの間

吊り天井の間

お城の電脳世界①へ

お城の電脳世界②へ

5 SCENARIO 14 矢じりのトラップを解除!

仲間のネットバトラーと連絡を取り合って、ゴスペルの手で城のトラップが作動したことを知る熱斗。むやみに動き回るとトラップの餌食になってしまう!

まずは、隣の部屋の矢じりのトラップの解除をして仲間に会いに行こう!

わっ

▲いきなり飛び出る矢。そばのランプのスイッチからプラグインだ。

出現する敵
キャンデービル/カーズ
エビデル/ゴースラー3

お城の電脳世界①

足場に注意!

▲この電脳世界は足場が不安定なことが多いぞ。

5 SCENARIO 15 迫りくる天井！

矢じりのトラップを解除した熱斗は、同時に仲間のジョンソンが他のトラップにやられたことを知る。ようやく隣の部屋で仲間のプライドを発見するが、天井が下りてくるトラップが発動！　このままだと2人とも潰されてしまう。急いでトラップを解除しよう！

▲プライドのナビは戦闘不能らしい。ここはロックマンの出番だ。

お城の電脳世界②

ソードS
電脳のカギ
フルエネルギー
電脳のカギ
スイッチ
盗賊
パネルリターンC
吸血鬼
ゾンビ
スタート

出現する敵
カブタンク2
キャンデービル
カーズ／エビデル
ゴースラー3

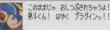
●盗まれたゼニーはココ！

なんと！
中には　とうぞくプログラムに　とられた
ゼニーが　はいっていた！！

◀ゴール近くにある。取り戻せ！

●仲間が次々とやられていく…

◀プライドも敵の手に…。

◀重傷を負う、ジェニファー。

お城の電脳世界の進み方

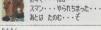
この電脳世界には、3種類の特殊な敵が出現する。進み方をマップ上に黄色の線で示した。参考にしよう。

▲ゾンビは後ろを歩くのが有効な対処法。

▲吸血鬼は、ロックマンを追尾してくる。

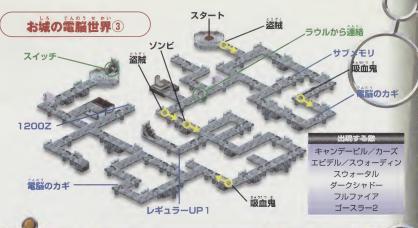
▲盗賊に盗まれたゼニーは取り戻せるぞ。

5 SCENARIO 16 ワイヤレスプラグでプラグイン！

地下階段を上り、次の部屋へ。そこで熱斗は一瞬にして炎に囲まれてしまう。このままだとトラップを解除するためのプラグインもできないまま、炎の餌食になってしまう！　その時、メイルにもらったワイヤレスプラグを使うことを思いつく。早速プラグインだ！

▲連絡でラウルがやられたことを知る。残ったのは熱斗と炎山だけ!?

お城の電脳世界③

出現する敵
キャンデービル／カーズ
エビデル／スウォーディン
スウォータル
ダークシャドー
フルファイア
ゴースラー2

5 SCENARIO 17 VSブルース

炎のトラップを解除して先の部屋に入ると、ラウルが倒れていた。熱斗が介抱していると、そこへ炎山が。炎山は熱斗がラウルを倒したと思っているようだ。確かに残っているのは、熱斗と炎山の2人だけ、衝突は避けられない！　まさか、炎山が犯人なのか!?

▲無実を証明するためにも、デリートされるわけにはいかないぞ！

ネットナビ攻略 ブルース　HP 800　オペレータ 伊集院炎山

ソードにはソードで対抗だ！

炎山のナビ、ブルース。シールドを出しているときはまともにダメージを与えられないので、ソード系で攻撃してくるときにカウンターを狙おう！

▲接近戦を挑んでくる、攻撃的なナビだ。

1 ソニックブーム　攻撃力60

▶広範囲に広がる衝撃波。飛行スピードはそんなに速くないので、上下に大きく移動してさけよう。

2 ファイターソード　攻撃力200

▶横に攻撃が伸びるソード。横3マス分の攻撃範囲があるので、上下に回避しよう。

3 ワイドソード　攻撃力100

▶縦に攻撃が伸びるソード。ロックマンの斜め前から接近して出すので、ワイドソードで反撃だ。

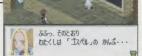
おすすめチップ

- ワイドソード
- エレキソード
- ナビチップ系

▶こちらに近寄るのを待ってから反撃！

5 SCENARIO 18

真犯人はプライドだった!

炎山のブルースに何とか勝つことができた熱斗。2人が口論しているその時、倒れていたラウルから事実を聞かされる。犯人は、この先の階段を上っていったらしい。そこにいたのは、なんとプライドだった！　プライドに城を破壊される前にプラグインして阻止しよう！

▲まさか、やられたはずのプライドがゴスペルの幹部だったとは…。

▲ワイヤレスプラグでプラグイン！打倒ナイトマン

お城の電脳世界④

フルエネルギー
吸血鬼
電脳のカギ
盗賊
ゾンビ
ロングソードL
スタートL
バグのかけら
電脳のカギ
吸血鬼
バスターUP
吸血鬼

出現する敵
カブタンク2／キャンデービル
カーズ／エビデル
スウォーディン／スウォータル
ダークシャドー／フルファイア
ゴースラー3

お城の電脳世界⑤

吸血鬼
電脳のカギ
フルエネルギー
ゾンビ・盗賊
リカバリー120U
吸血鬼
盗賊
ナイトマン
インビジブル2Q
電脳のカギ
ゾンビ
吸血鬼

出現する敵
カブタンク2
キャンデービル／カーズ
エビデル／スウォータル
ダークシャドー／フルファイア
ゴースラー3

VSナイトマン

お城の電脳世界の最深部にいたのはプライドのナビ、ナイトマン。誇り高きナイトマンは苦悩しながらも、ロックマンに挑んでくる。ナイトマンのためにも、この戦いに負けるわけにはいかないぞ！

▲誇り高きナイトマンがなぜ!?

ネットナビ攻略 ナイトマン／HP 800 オペレータ プリンセス・プライド

逃げ道を確保して戦え!

ナイトマンの攻撃自体は単調。しかし全パネルをひび割れ状態にしたり、パネルスチールを使って回避しにくくしてくるので注意が必要だ。

◀このような状態になると、回避不能に。

1 ブロークンウォール／攻撃力40

▶こちらのエリアにランダムで3個、岩を落としてくる。自分の足元に影が見えたらすぐ移動しよう。

▶パネルスチールでさらに接近してくる。

2 ロイヤルレッキングボール／攻撃力60

▶横に飛ぶ鉄球。ロックマンが近づくと飛ばさず振り回す攻撃に変わる。接近戦は極力避けよう。

おすすめチップ

●エリアスチール
●パネルアウト
▶とにかく接近されないように戦っていければベスト。

サブイベント クイズキングへの道

シナリオ5～8で挑戦できる、3つのクイズイベント。クイズくん→クイズマスター→クイズキングの順でしか挑戦できない。クイズは、まちがえても何度でもやり直せるぞ。

クイズくん

入手アイテム

キャノン＊

▲空港にいるクイズくん。クイズに5問連続正解すると便利なキャノン＊がもらえるのだ。

クイズマスター

入手アイテム

ゲートキーC
HPメモリ

▲シナリオ7以降にバンサンの間にいる。10問連続でクイズを出題。

クイズキング

入手アイテム

レギュラーUP3

▲シナリオ8以降に矢じりの間にいる。クイズに15問連続正解でアイテムがもらえるぞ。

SCENARIO 6 最新鋭旅客機ハイジャック事件!

VSマグネットマン戦

シナリオチャート

アメロッパ		
6-1	アメロッパ空港	研究者と話す ▼ 飛行機に乗る ▼
飛行機		
6-2	コクピット	機長と話す ▼
6-3	エコノミー ビジネス ファースト	少年と話す ▼ ガウス会長、医者と話す ▼ 虫ハカセと話す ▼
6-4	乗務員部屋前	トイレに行く ▼
6-5	ビジネス ビジネス	虫ハカセと話す ▼ 医者と話す ▼
6-6	ビジネス	虫ハカセと話す ▼ 材料を集める ▼
6-7	ビジネス	虫ハカセと話す、クモ捕獲 ▼
6-8	コクピット	機長と話す ▼
6-9	飛行機の電脳③	右翼プログラムを調べる ▼
6-10	飛行機の電脳④	尾翼プログラムを調べる ▼
6-11	飛行機の電脳⑤ 飛行機の電脳①	気圧調整システムコンパネを調べる ▼ スロットルコンパネを調べる ▼
6-12	飛行機の電脳②	ギアコンパネ前へ ▼
6-13		VSマグネットマン ▼
空港		
6-14	デンサン空港	熱斗のリビングへ ▼
秋原町		
	熱斗のリビング メイル、デカオ、やいとの部屋 熱斗の部屋	ママと話す ▼ メイル、デカオ、やいとと話す ▼ ベッドで寝る

熱斗の乗る飛行機で事件が!!

今度の舞台は、ハイテク旅客機だ。この旅客機にはハイパワープログラムが導入されていて、ゴスペルに悪用されると大変なことになる！　機内にはショップなどがないので、搭乗前にアメロッパでチップやアイテムを整えておこう。

6 SCENARIO 1 デンサンへ帰ろう!

ONB世界本部襲撃事件の翌日、熱斗は帰国することに。早速アメロッパ空港に行きたいところだが、やいとたちへお土産を買っておこう。空港では、なにやら怪しい研究員がブツブツ言っているようだが…。

▶せっかくだし、メイル、デカオ、やいとの土産を買っていこう！

◀怪しい研究員。近くにいる炎山にネットバトルを挑むこともできるぞ。

サブイベント アイテム交換

ユカシタDは、ウラインターネット⑥に出現するラッシュが持っている。現時点ではかなり手強い。

ユカシタD ▼ ネップウP

6 SCENARIO 2 飛行機の中を見てまわろう!

長いフライトを無事に終え、無事帰国。空港に迎えに来ていたメイルに抱きつかれて、熱斗は思わず照れてしまう………。そんな夢を見ていた熱斗だったが、機内放送で目が覚めてしまう。ちょうど昼食前なので、あこがれのコクピットを見に行くことにするぞ。

▲寝ぼけている熱斗。この後、ロックマンに冷やかされてしまうぞ。

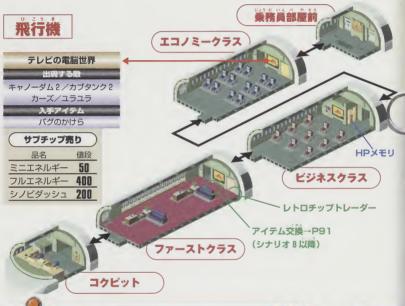
飛行機

テレビの電脳世界
出現する敵
キャノーダム2／カブタンク2
カーズ／ユラユラ
入手アイテム
バグのかけら

サブチップ売り

品名	値段
ミニエネルギー	50
フルエネルギー	400
シノビダッシュ	200

乗務員部屋前
エコノミークラス
ビジネスクラス
HPメモリ
レトロチップトレーダー
アイテム交換→P91
（シナリオ8以降）
ファーストクラス
コクピット

6 SCENARIO 3 昼食まで一回り

いったん、自分の席に戻る熱斗。だが、昼食まで時間があるので、各クラスの人と話をして回ろう。熱斗の隣の席の外国人からパネルリターンL、ビジネスクラスの医者からは、シルバーフィストEがもらえるぞ。

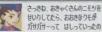
▲エコノミーにいる謎の少年。

▶ビジネスクラスの医者と話そう。

▶ビジネスクラスにいるガウス会長。

▶ファーストクラスにいる虫ハカセ。

6 SCENARIO 4 ドクグモが逃げた!?

機内の人と話していると12時になるので、昼食をとりに自分の席へ。調子に乗って食べ過ぎた熱斗は、トイレに直行する。そこで、スチュワーデスと乗務員の会話から、ドクグモが逃げたことを知るぞ。

▲なんだか、事件の予感…。

6 SCENARIO 5 乗務員がクモに噛まれる!

クモの事が気になるので、虫ハカセに相談しに行こう。そのクモが大変危険であることがわかるぞ。その時、エコノミークラスの方から、突然悲鳴が!! 乗務員がクモに噛まれたらしい！ 医者を呼ばなくては！

▲乗務員、ドクグモに噛まれる！

●医者を呼ぼう！

▲急いで医者を呼びにいこう。その後、乗務員部屋へ。

▲医者が乗務員部屋へやってくる。これで一安心。

6 SCENARIO 6 虫ハカセに相談

逃げ出したクモを捕まえるために、虫ハカセに相談しにいく熱斗。熱斗は、そこで虫ハカセにドクグモ捕獲用の材料を集めてきて欲しいと頼まれる。乗客の安全がかかっているので、急いで集めなければならないぞ！

▲虫のことは、虫ハカセに相談！

●ワナを作るための材料はココだ!

カゴ

▲コクピットの機長の帽子を借りちゃおう！

つっかえ棒

▲エコノミーのおばあさから割り箸をもらおう。

ヒモ

▲乗務員部屋にいるスチュワーデスからゲット。

高級ウイスキー

▲ファーストクラスでミニゲームに挑戦しよう。

6 SCENARIO 7 ドクグモ捕獲！

4つの材料を集めた熱斗は、虫ハカセのもとへ。同時に、ドクグモがファーストクラスに逃げ込んだことを知らされる。ファーストクラスの乗客を避難させて、罠を仕掛け、ドクグモの捕獲に成功するのだ。

▲ドクグモ出現！　緊張の一瞬！

6 SCENARIO 8 機内に異常発生！

ドクグモ捕獲から数時間後、機内が激しく揺れ始め、目覚める熱斗。どうやらエンジンにバグが発生しているようだ。担当のネットバトラーは先ほどのドクグモにやられていた。ここは熱斗とロックマンの出番だぞ！

▲墜落を防ぐためにプラグイン！

飛行機の電脳世界①

飛行機の電脳①は、先に赤磁力消去装置を作動させよう。

出現する敵
メットール3／キャノーダム2
ハンディース2／ユラユラ／パララ

飛行機の電脳世界の全体図

5⇄2⇄1、4⇄2⇄3

ストーン キューブ＊
赤磁力 消去装置
スタート
2000Z
飛行機の電脳②
800Z
青磁力 消去装置
バッド スパイス2N
スロットル コントロールパネル
飛行機の電脳②
レギュラーUP1
飛行機の電脳②

←は発生磁力の流れを示している。ロックマンが触れると矢印の方向に流されるのだ。

飛行機の電脳世界⑤
飛行機の電脳⑤は、先に青磁力消去装置を作動させよう。
出現する敵
メットール3／キャーノダム2
マグニッカー
ポワルド2／チュートン
ハンディース2
ユラユラ／UFOサニー
赤磁力消去装置
青磁力消去装置
気圧調整システムコントロールパネル
1000Z
1800Z
リカバリー120S
バリアL
飛行機の電脳世界④
飛行機の電脳④は、先に赤磁力消去装置を作動させよう。
出現する敵
メットール3／キャノダム2
ポワルド2
ハンディース2
チュートン／ユラユラ
パララ／UFOサニー
尾翼制御プログラム
スモールボム＊
青磁力消去装置
HPメモリ
900Z
赤磁力消去装置
レギュラーUP 2
ROCKMAN EXE 2 PERFECT NAVIGATION
80

飛行機の電脳世界の進み方

●赤と青の磁力を消して、各プログラムへ

飛行機の電脳世界内では強力な磁力が発生している。その磁力の流れに沿って、磁力除去装置を起動する必要があるぞ。

▲まずは片方の磁力を消去しよう。

▲残りの方へ行けるようになるぞ。

▲最後にプログラムの所へ行ける。

飛行機の電脳世界②

飛行機の電脳②は、先に赤磁力消去装置を作動させよう。

出現する敵
メットール3／キャノーダム2／マグニッカー／ボワルド2
ハンディース2／ユラユラ／パララ

飛行機の電脳①
飛行機の電脳①
飛行機の電脳①
マグネットマン
HPメモリ
バグのかけら(裏側)
1500Z
青磁力消去装置
500Z
ハイキャノンE
赤磁力消去装置

飛行機の電脳世界③

飛行機の電脳③は、先に青磁力消去装置を作動させよう。

出現する敵
メットール3
キャノーダム2
マグニッカー
ハンディース2
ユラユラ／パララ
UFOサニー

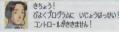
右翼制御プログラム
3000Z
赤磁力消去装置
クサムララインN
フルエネルギー
青磁力消去装置

6 SCENARIO 9 右翼プログラムへ急げ!

プラグインすると同時に磁力を帯びてしまったロックマンは、これにより、電脳世界内の磁力の流れに反応してしまうようになる。発生する磁力を消去しつつ、飛行機の電脳世界③で右翼プログラムの修理をしよう。

▲磁力を帯びてしまうロックマン。行動が制限されてしまうのだ。

6 SCENARIO 10 今度は尾翼に異常が!

右翼プログラムの修理に成功すると、コクピット内で尾翼プログラムのバグが発生したことを知らされる。このままでは墜落してしまう！ 続けざまに、飛行機の電脳世界④へ行って尾翼プログラムの修理をしよう。

▲続けざまにバグが発生!!

6 SCENARIO 11 次々とシステム異常が!

今度は気圧調整プログラムにバグ発生。飛行機の電脳世界⑤で修理だ。その後、スロットルプログラムにバグが発生する。飛行機の電脳世界①で修理をしよう。もう少しで空港だ！

▼飛行機の高度が下がり始めたのだ！

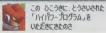
▲気圧調整ができないと、息苦しくなるぞ。

6 SCENARIO 12 このままだと着陸できない!?

デンサン空港に着陸しようとすると、車輪のギアが反応しない！ 車輪が出せないと、胴体から着陸して大惨事になってしまう。飛行機が着地するまでにギアのバグを取り除かねば！ 急げロックマン!!

▲空港に無事着陸できるのか!?

6 SCENARIO 13 VSマグネットマン

ギア制御プログラムのバグを除去するため、飛行機の電脳世界②へ。そこにはゴスペル幹部ガウスのナビ、マグネットマンが立ちはだかっていた。彼らの目的は、機内に搭載されたハイパワープログラム。そのプログラムを取り戻すよりも、今は乗客の安全の方を先決しよう！

▲残念ながら、すでにハイパワープログラムはゴスペルの手に。

ネットナビ攻略 **マグネットマン** HP 1000 オペレータ ガウス＝マグネッツ

吸い寄せられる足場に注意！

ガウスのナビ、マグネットマン。エリア内の磁石がロックマンを吸い寄せるため、マグネットマンの攻撃は避けにくい。磁石パネルを破壊するなどして対処しよう。

▲さらにマグネットラインを使ってくるぞ。

1 マグミサイル 攻撃力50

▶地面にそって進む、磁石爆弾。ロックマンめざして、一度だけ上下に曲がるぞ。曲がる前に破壊だ。

2 マグボール 攻撃力50

▶ロックマンを追尾する磁力球。ゆっくり近づいてくるので、引き付けてから上下に回避しよう。

3 NSタックル 攻撃力200

▶分身とロックマンを挟み込むようにしてのタックル。モーションが見えたら上下に回避しよう。

おすすめチップ

●クラウド
●バンブーランス
●パネルアウト系
▶磁力パネル対策を練っておこう。

6 SCENARIO 14 みんなにただいま!

ニホンに着いたら、ママや仲間に話して回ろう。お土産があると、メイル、やいと、デカオの順でリカバリー150P、10000Z、ガッツパンチDがもらえる。

◀お土産がないとチップはもらえないぞ。

▲仲間と話したら、部屋に戻って寝よう。

サブイベント 依頼イベント

ニホンに帰って部屋で寝る前に、マリンハーバーの掲示板をチェックしておこう。多額のゼニーやHPメモリなどが入手できる依頼がある。これから厳しくなる戦いに備えておこう。

依頼⑩

依頼：観察力
報酬：コガラシY

▲凶悪犯はおくデンダムにいるぞ。

依頼⑪

依頼：チップ売り
報酬：50000Z

▲UFOサニーが目当てのチップを出す。

依頼⑫

依頼：仲なおり
報酬：HPメモリ

▲ナビはアジーナスクエアにいるぞ。

依頼⑬

依頼：治安維持
報酬：ゴスペルのPコード

▲ゴスペルのPコードを入手すると便利。

SCENARIO 7

文明破壊作戦!

VSフリーズマン戦

シナリオチャート

秋原町

7-1	熱斗の部屋	メイルからメールが届く ▼
7-2	コトブキエリア①	氷を壊して紫ナビと話す ▼

マリンハーバー

	パパの研究室	パパと話す ▼
7-3	アジーナエリア②	ロールを助ける ▼
		プログラムを助ける ▼

おくデン谷

	コンロの電脳世界	プログラムと話す ▼
7-4	デンサンスクエア掲示板部屋	街角情報掲示板を見る ▼
	デンサンスクエア掲示板部屋	ヤミ医者の情報を読む ▼
	ウラスクエア	情報屋ナビに情報をもらう ▼
7-5	アメロッパスクエア	がめついナビの情報を聞く ▼
	アメロッパエリア②	がめついナビにラビリング2Bをあげる ▼
7-6	ウラスクエア掲示板部屋	ウラ情報掲示板を見る ▼
	ウラスクエア	ヤミ医者と話す ▼
7-7	アメロッパエリア②	カギ職人の兄ナビと話す ▼
	ウラインターネット③	カギ職人と話す ▼
	アメロッパエリア②	再びカギ職人の兄ナビと話す ▼
7-8	ウラインターネット③	悪ナビの挑発! ▼
	アメロッパスクエア	カギ職人からゲートキーDをもらう ▼
	デンサンエリア①	コトブキスクエアへワープ ▼
	ウラコトブキエリア	ウラインターネット③へ ▼
7-9	ウラインターネット③	ゴスペルのナビとバトル ▼
7-10	コトブキスクエア	トビラを開ける ▼
7-11	ゴスペル本部	VSフリーズマン ▼

秋原町

7-12	熱斗のリビング	ママと話す ▼
	熱斗の部屋	ベッドで寝る
	(第7話終了)	

世界の危機を救え!

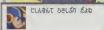
熱斗が帰国してから数日後。突然、大きな地震がニホンを襲う。この地震を引き金に、世界各地で大規模な自然災害が起こっていた。さらに、インターネットでは、謎の氷の結晶が大発生し、大混乱に…。これもゴスペルの仕業なのか!?

7 SCENARIO 1 ロールが行方不明

突然の地震がおさまった直後、メイルから連絡が入った。なんと、ロールが行方不明になったらしい。さっきの地震が原因なのか!? とにかくロールを助けるために、インターネットに急いでプラグインしよう。

◀ロールはアジーナエリアで行方不明になったらしい。

▶ロックマンにとってもロールは大事な友だちだ。絶対に助け出さなければ!

熱斗くん、ボク いく!!
ロールちゃん さがしに いかなくちゃ!!

◀地震が起きたのは、かなり久しぶりのようだ。何が起ころうとしているのか!?

7 SCENARIO 2 インターネットに異変が!!

▲インターネットは大混乱だ！

ロールを助けるためにプラグインしてみると、インターネットの中には、謎の氷が大発生していた。この氷に塞がれ、アジーナスクエアへの道も通れなくなっている。こんな時はパパが頼りだ。コトブキエリアのナビが持っている、「あかのかけら」を渡せば、氷を壊す、あかワクチンを作ってくれる。

▶パパのワクチンで、赤い氷を壊せるようになる。

▶あかのかけらは、このナビが、持っているぞ。

7 SCENARIO 3 ロールを救出!!

▲あとでロールV3Rがもらえるぞ。

あかワクチンを使って氷を壊し、アジーナエリアへ急ごう。ロールは、アジーナエリア②にいるぞ。このときに、ロールと同じように氷に閉じ込められているプログラムも一緒に助けよう。そうすると、キャンプ場のコンロの電脳世界で、新たなワクチンを作るためのアイテム、しゃくねつのデータがもらえる。

しゃくねつのデータをもらおう!!

▶ロールのいた右上に、このナビは捕らわれている。

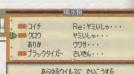
▶ナビを助けたお礼に、しゃくねつのデータをくれる。

7 SCENARIO 4 ウラインターネットを目指せ!

▲ヤミ医者とは、何者!?

謎の氷についての情報を集めるために、オフィシャルスクエアの街角情報掲示板を見てみよう。そこには、あらゆるワクチンをつくれるヤミ医者のことが書かれている。ヤミ医者は、ウラインターネットのウラスクエアにいるらしい。そうとわかればウラスクエアへ出発だ。ウラスクエアに着いたら入口近くにいる情報屋ナビと話そう。10000Zでヤミ医者を呼び出す方法を知っているナビのことを教えてくれるぞ。

▲P116-117を見て進もう。

▲ちょっと高いが仕方ない。

7 SCENARIO 5 アメロッパの情報屋を探せ

ウラスクエアのナビから買った情報によると、ヤミ医者を呼び出す方法は、アメロッパにいる、がめついナビが知っているらしい。アメロッパスクエアに行き、入口近くにいるナビに、がめついナビの居場所を聞くと、インターネットに買い物に出かけたと教えてくれる。がめついナビの行き先は、アメロッパエリア②のチップ売りのところだ。話をすると、「ラビリング2Bをくれれば、呼び出す方法を教えてやる」という。がめつい奴だ。

▲なんと友だちのようだ。

▲おとなしく渡す以外、方法はないぞ。

▲ラビリング2Bは、ハイラビリーが持っている。

7 SCENARIO 6 ヤミ医者発見!

がめついナビから教わった、ヤミ医者を呼び出すキーワード、WWW。これをウラスクエアの掲示板に書き込むと、チップ屋の前にヤミ医者が現れる。ヤミ医者の脅しに屈せず、しゃくねつのデータを渡すと、きいろワクチンをもらえる。これで、行動範囲が広がるぞ。

▲ヤミ医者も、すでに氷のことを調査していたようだ。

7 SCENARIO 7 カギ職人ナビはどこに？

ヤミ医者の話によると、あるナビが氷を壊す方法を調べているらしい。そのナビの名は、カギ職人ナビ。アメロッパエリア②にいる、カギ職人の兄ナビに話を聞き、その後ウラインターネット③に行くと発見できるぞ。カギ職人ナビの話によると、新しいワクチンを作るには、3つのあおのかけらが必要らしい。あおのかけらAはカギ職人の兄ナビが持っているので、アメロッパに戻り、再び話しかけて手に入れよう。

▲ヤミ医者とカギ職人ナビの兄ナビは知り合いらしいぞ。

●インターネットを駆けまわれ!

▲カギ職人の兄ナビはアメロッパエリア②の右下に閉じ込められている。

▲カギ職人ナビは、ウラインターネットエリア③の左上にいる。

▲もう一度カギ職人の兄ナビに会いに行こう。さっきと同じ場所にいるぞ。

サブイベント

チップ交換

シナリオ7からできるチップ交換イベントを紹介。戦い方のスタイルによるが、シルバーフィストよりは、ビッグボムの方が使い勝手がいい。

アメロッパタウン

シルバーフィストV
▼
ビッグボム＊

アメロッパ空港搭乗フロア

▲アンダーシャツNは貴重だが、交換条件がキツすぎる。

アクアオーラA
フレイムオーラR
ウッドオーラS
エレキオーラL
▼
アンダーシャツN

依頼イベント

シナリオ7からできる依頼イベントを紹介。依頼⑭は、内容がきついわりには報酬がよくない。⑮は出来るだけ受けておこう。⑯はお金に余裕があればでいい。

依頼⑭

依頼：研究のお手伝い
報酬：バスターUP
▲ウイルスとの連続バトルを頼まれる。

依頼⑮

依頼：助けて下さい
報酬：フミコミザンM
▲なんとアメロッパからの依頼だ。

依頼⑯

依頼：お金貸して下さい
報酬：100000Z
▲お金を貸すと2倍になって戻ってくる。

VS市民バトラー 燃える男ヒノケン再登場

前作にWWWの一員として登場したヒノケンこと火野ケンイチが再び登場。持ちナビはヒートマン。今は善良な市民らしいぞ。

◀前作では、ファイアマンというナビを持っていた。

ネットナビ攻略 ヒートマン

HP 900　オペレータ 火野ケンイチ

ドトウの炎攻撃をしのげ!

攻撃が全てヒート属性のため、ウッド属性のロックマンで戦うのはつらい。逆に、アクア属性ならかなり有利だ。チップもアクア属性を中心に使うといいぞ。

▲見た目からは想像がつかないほど俊敏だ。

1 フレイムタワー 攻撃力80

▶炎の柱を発射する。ロックマンめがけて誘導してくるが、スピードが遅いので、よけるのは簡単。

2 グランドバーナー 攻撃力100

▶3回続けて、パネルから炎の柱を出してくる。テンポが速く、かなりかわしづらい攻撃だ。

3 ヒートスタンプ 攻撃力100

▶プレス攻撃。かわしても、攻撃が落ちたパネルがマグマになり、移動範囲を狭められてしまう。

おすすめチップ

アクアソード
モアクラウド
▶アクアソードなら一撃で200のダメージだ。

7 SCENARIO 8 ウラコトブキエリアを探せ!

▲カギ職人ナビは、ゲートキーDをすぐに作ってくれるぞ。

ロックマンはウラインターネット③で、「あおのかけら」を持つゴスペルのナビと遭遇する。しかし、ゴスペルのナビがいるところへ行く道がない。別ルートを探すため、アメロッパスクエアに戻ったカギ職人ナビに会いに行くと、ゲートキーDをもらえる。このゲートキーDを使うと、デンサンエリア①から、ウラコトブキエリアに行けるようになるぞ。ウラコトブキエリアは、ウラインターネット③とつながっているのだ。

●コトブキスクエアにウラルートが!?

▲ここから、ウラコトブキエリアへ、進入できるぞ。

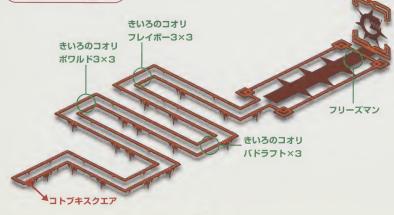
▲ウラコトブキエリア先には、ウラインターネット③がある。

7 SCENARIO 9 ゴスペルのナビを倒せ!

▲こいつらはボス並みに強い。エレキソードを使って対抗しよう。戦う前にセーブも忘れるな。

ウラコトブキエリアを抜けると、ウラインターネット③に到着する。ここからなら、ゴスペルのナビがいた場所に行ける。話しかけるとバトルになり、ヌメルタ3体を繰り出してくる。倒すと、ゴスペル本部の場所を白状し、あおのかけらBとゴスペルの証を落とすぞ。

ゴスペル本部

7 SCENARIO 10 ゴスペル本部に潜入

ゴスペルの本部をついに発見。なんと、コトブキスクエアにあったのだ。ゴスペルの証を使ってコトブキエリアのトビラを開ければ、ゴスペル本部はすぐそこだぞ。

▲この奥がゴスペル本部だ。

7 SCENARIO 11 VSフリーズマン戦

ゴスペル本部の最深部で、ついにゴスペルの最高司令官フリーズマンを発見。なんとフリーズマン自身が、最後の「あおのかけら」らしい。ならば、倒して奪うまでだ。バトルオペレーション、セットイン！

▲世界の災害の原因はこいつだ。

ネットナビ攻略 フリーズマン HP 1000

果敢に前へ出て戦え!

エリア全体が氷のパネルになっているため、かなり動きづらい。さらに最後列は、上のパネルに穴が開いているので、後ろに下がるのは厳禁だ。果敢に前へ出て戦おう。

▲最前列でも、攻撃をかわすのは簡単だ。

1 アイスタワー 攻撃力100

▶氷の柱を3回連続で発射する。スピードはあるが、テンポが一定のため、かわしやすい。

2 ツララフォール 攻撃力50

▶3本のツララが降ってくる。影が見えてから落ちてくるまで時間があるので、落ちついてかわそう。

おすすめチップ

メテオ15
パネルアウト3
ビッグボム

▶何発当たるかは運しだいだが、有効なことに変わりはないぞ。

▶氷のパネルが戦いづらい場合は、パネルを消してしまえばいい。

7 SCENARIO 12 これで一件落着!?

フリーズマンを倒すと、インターネットの氷は砕け、環境維持システムが正常に戻る。もうじき、世界中で起きていた災害もおさまるはず。これで一件落着だ。さあ、みんなの待っている秋原町へ帰ろう。

Eメール
パパ　もう だいじょうぶだぞ
NEW メールニュース　だいじしん きたる
NEW 伊集院 炎山　ちょうさほうこく
NEW メイル　なにかの やくにたてて

熱斗、ロックマン、よくやったぞ

▲パパもほめてくれたぞ。

SCENARIO 8

真の敵、ゴスペルを倒せ!!

VSゴスペル戦

シナリオチャート

秋原町		
8-1	リビング	再捜査を始める
8-2	ゴスペル本部	ゴスペル本部調べる
マリンハーバー		
8-3	パパの研究室	パパと話す
8-4	メトロマリン駅	コトブキ町マンションへ
コトブキ町		
8-5	マンション1階	エレベータースイッチを調べる
8-6	マンション2階	021号室サーバーにプラグイン
8-7	マンションの電脳①～④	各階の電磁波プログラムを直す
8-8	マンションの電脳④	復活ナビとバトル①
8-9	マンション2階	エレベーターで30階へ
8-10	最上階の部屋	サーバーにプラグイン
8-11	ゴスペルの電脳①	復活ナビとバトル②
8-12	最上階の部屋	サーバーにプラグイン
8-13	ゴスペルの電脳②	VSフォルテ
8-14		熱斗倒れる
8-15		VSゴスペル

熱斗とロックマンの最後の戦いが始まる

ついにゴスペル本部の撃破に成功した熱斗とロックマン。しかし、ゴスペルの活動は止まることがなかった。捜査の末、真のゴスペル本部をつきとめた熱斗は、電磁波の渦巻くコトブキ町へ最後の戦いに挑む！

8 SCENARIO 1 ネットバトラー出動せよ!

ゴスペル壊滅から一週間後、全滅したはずのゴスペルが活動を続けていた…。ゴスペル再調査指令を受けた熱斗は、ゴスペル本部の調査のために再びプラグインする。

▲炎山とブルースの調査で、今までに熱斗たちが倒したゴスペルのナビが復活していることが判明！

▶今までの戦いで多くの戦士を失ったオフィシャルセンター。やむなく、市民バトラーに協力を求めることに。

▶もちろん指令は、市民バトラーの一員である熱斗にも届く。早速パソコンに向かおう！

8 SCENARIO 2 ゴスペルのナビが増殖!?

コトブキスクエアのゴスペル本部に向かったロックマンは、そこで信じられない光景を目にする。なんと、ゴスペルのナビが大量発生していたのだ。ロックマンは、ゴスペルのナビが出現する穴を破壊しようとするが、失敗する。一体どうすればいいのか!?

▲ロックマンの攻撃では破壊するどころか、ナビを増やす一方…。

8 SCENARIO 3 パパに相談!

熱斗とロックマンが話し合った結果、パパに相談することに。パパに会いに行くと、パパは熱斗の身を心配し調査をやめさせようとする。だが、熱斗たちの熱意に負けたパパは、ゴスペルの真の本拠地、コトブキ町の調査を熱斗に託す。決戦に備え、準備を整えておこう。

▲ロックマンは熱斗の兄、彩斗だったのだ。

◀コトブキ町に行くには、マリンハーバーの地下鉄の改札口に直接行けばいい。

◀コトブキ町には危険な電磁波が渦巻いているらしい。防磁スーツを着込もう!

サブイベント 依頼イベント&チップ交換

シナリオ7をクリアした後に発生するイベント。最後の戦いに備え、ロックマンのパワーアップを図ろう。まだ達成していない依頼があれば全て達成しておくように。そうすれば、今後の展開が楽になってくるはずだ。

依頼⑰

依頼:虫探し
報酬:リカバリー200M

▲虫ハカセの探している、デンサンオオゲンゴロウは、キャンプ場への道②にいるぞ。

依頼⑱

依頼:宝石を取り返す
報酬:ゴールドフィストZ

▲怪盗3姉妹はそれぞれ、アメロッパーク、ホテルの部屋、物見の塔にいるのだ。

マザーコンピュータ部屋

ビックボム＊
▼
おねえさんのフォルダ

▲ビッグボム＊の入手法はP87参照。フォルダがあると対戦で便利だぞ。

ファーストクラス

シャドーマンS、V2S、V3S
▼
カワリミS

▲シャドーマンは、ウラインターネット⑤に出現する。余裕があれば交換しよう。

8 SCENARIO 4 コトブキ町に到着!

ゴスペルの本拠地、コトブキ町に向かう熱斗。ゴスペルの首領は熱斗の動きを察知するが、目をくれようともせず恐怖のプロジェクトを完成させようとしていた。コトブキ町に到着したら、中央にそびえる異様なマンション、ゴスペル本拠地に向かおう。

▲サーバーで埋め尽くされた部屋で、悠然と熱斗を待ち構える首領。

▶一目でわかる怪しいマンション。目指すは最上階だ!

自販機の電脳世界
出現する敵
メガラビリー
チュートン/ガルーバー
フルファイア
入手アイテム
レギュラーUP3

メトロマリン駅

デカオとバトル
やいと:アタック+20*
(マンション潜入後)

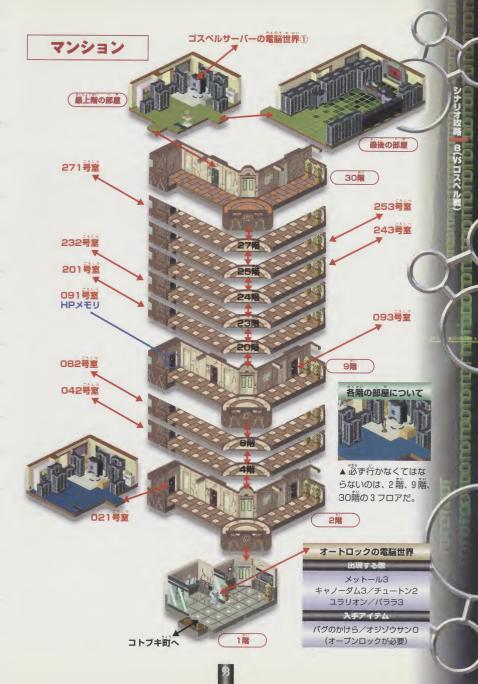
マンションの中

8 SCENARIO 5 マンションに突入!

マンションに潜入したが、電磁波のせいかエレベーターが作動しない。調べているとエレベーターが勝手に動き始めた。中から出てきたのはゴスペルではなくデカオたちだったのだ。

◀中から出てきたデカオたち。先に来ていたの?

▲エレベーターを調べていると勝手に動き始めたぞ。

マンション
ゴスペルサーバーの電脳世界①
最上階の部屋
最後の部屋
271号室
30階
253号室
243号室
27階
232号室
25階
201号室
24階
091号室
HPメモリ
23階
093号室
20階
082号室
9階
042号室
8階
4階
021号室
2階
コトブキ町へ
1階
各階の部屋について
▲必ず行かなくてはならないのは、2階、9階、30階の3フロアだ。
オートロックの電脳世界
出現する敵
メットール3
キャノーダム3／チュートン2
ユラリオン／パララ3
入手アイテム
バグのかけら／オジゾウサン0
（オープンロックが必要）
シナリオ攻略 8（VSゴスペル戦）

8 SCENARIO 6 2階のサーバーからプラグイン！

デカオたちが、先に潜入して2階に行っていたことを知る熱斗。しかし、やいとがもらった特製防磁服では、強力な電磁波を防ぐには無理があった。倒れそうになるデカオ。熱斗はデカオたちを帰して、021号室に向かう。021号室のサーバーから早速プラグインだ！

▲部屋に生えているようなサーバー。不気味だが行くしかない！

8 SCENARIO 7 電磁波異常を修復

マンション内のコンピュータは、エレベーターを含め、全て電磁波によって異常をきたしていた。一刻も早く、異常を修復して、最上階に行かなければ！　最短ルートはP96に載っているので参考にしよう。

マンションの電脳世界①

電磁波プログラム042

電磁ビットEV

1200Z

リカバリー150T

B

C

A

レギュラーUP1

スタート

※不正時のワープのつながりはA～Hのマークで表しているぞ。

出現する敵
キャノーダム3
ヨーヨット／チュートン2
ハンディース3

マンションの電脳世界②

出現する敵
ヨーヨット／ゲニン
チュートン2／ガルードラ
アボリコ

電磁ビット271
電磁波プログラム082
電磁ビット093
電磁ビット082
HPメモリ
ハイキャノン＊
マンションの電脳世界③へ
電磁波プログラム093
3000Z

マンションの電脳世界の進み方

①から①の電脳世界に繋がっているはずのワープポイントが、電磁波異常で②や③などの他の場所に不正ワープ。とりあえず、他の場所に飛ばされながら、地道に電磁ビットを入手して1個1個直していくしかない。電磁ビットと電磁波プログラムは番号で判別できるので確認しよう。

電磁ビット入手

▲不正ワープで飛ばされた先で入手可能。

電磁ビットをセット

▲同じ番号の電磁ビットをセットしよう。

正しくワープ

▲正常にワープできた。先を急ごう！

電磁ビットがないと不正ワープ

電磁ビットで電磁波プログラムを修復していないと、違う場所に飛ばされる。修復後は赤い矢印のようにワープできるぞ。

マンションの電脳世界③

出現する敵

キャノーダム3／ヨーヨット
チュートン2／ゲニン
ハンディース3／レッドデビル
ハルドボルズ3／マグマドラゴン

電磁ビット232
電磁波プログラム243
電磁ビット201
バスターUP
バグのかけら
E
H
F
D
B
電磁波プログラム201
電磁波プログラム232
マンションの電脳世界②へ
電磁ビット243
2000Z

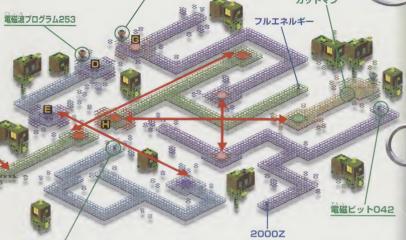
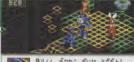
マンションの電脳世界の最短ルート

下のチャートを見ればわかるが、前半は不正ワープをしてビットを入手、同エリア内でプログラム修復という流れになる。中盤以降はビットを入手後、違う場所へ行かなければならないので注意しよう。行く先々でちゃんとビットを回収しておけば、うまくたどり着くはず。

●電脳世界②で電磁ビット082ゲット、電磁波プログラム082へセット(①Aへ)>①から③へ>③Dから④Eへ>③で電磁ビット243ゲット、電磁波プログラム243へセット(④Eへ)>④で電磁ビット253ゲット、電磁波プログラム253セット(③Dへ)>③Fから②Fを経て②Gから④Gへ>④で電磁ビット042ゲット>④Gから②Fへ>②Fから③Fへ>③から②Cを経て①Cへ>①で電磁ビットEVゲット後、電磁波プログラム042セット(②Cへ)>②で電磁ビット271ゲット後、③Fへ>②FからGを経て④Gへ>④で電磁波プログラム271セット(②Gへ)>②で電磁波プログラム093ゲット、電磁波プログラム093へセット(③Fへ)>③から④へ>④Hから③Hへ>③で電磁波プログラム201ゲット後、電磁波プログラム201セット(④Hへ)>対ボス戦、電磁波プログラムEV前へ

出現する敵
キャノーダム3／ヨーヨット
ゲニン／チュートン2
ハンディース3／ユラリオン
レッドデーモン

マンションの電脳世界④

8 SCENARIO 8 VS復活ナビ①

電磁波プログラムの異常も、エレベーターを直すだけとなった。電脳世界④にある電磁波プログラムEVに向かうと、今まで撃破してきたゴスペルのナビたちが現れる。ゴスペルナビとの未知の3連続バトルが今、始まる!!

熱斗くん、ボクなら だいじょうぶだよ!
もう ヤツらの データは
アタマに 入ってるから!!

▲今までのボス戦の復習だ。

VSエアーマン

▲能力は、シナリオ1で戦ったときのまま。一気に倒してしまおう。

VSクイックマン

▲ガードが固いので少々手間取るが負けるような相手ではないぞ。

VSカットマン

▲近づいてきた時に、フラッシュをかければ楽勝。

8 SCENARIO 9 マンション最上階へ!

ゴスペルのナビを連破したロックマンは、エレベーターブログラムを正常に戻す。そこでいったんプラグアウトしてエレベーターを調べると、すべての階へ行けるようになっていた。9階にはHPメモリがあるのでぜひ回収しておこう。

▲最上階以外あまり行っても意味がないのだ。先を急ごう。

8 SCENARIO 10 強力電磁波を止めろ!

ゴスペルの本拠地、最上階の部屋に入った熱斗。しかしそこはもぬけの殻だった。辺りを調べてみると、超強力な電磁波に守られたドアを発見する。部屋の中にある、サーバーにプラグインして解除するしかないようだ。

▲ラストまでもう一息!

ゴスペルサーバーの電脳世界①

VSナイトマン、マグネットマン、フリーズマン

リカバリー150T

スタート

エリアスチール*

レギュラーUP1

10000Z

出現する敵
キャノーダム3/ヨーヨット
ゲニン/チュートン2
ユラリオン/ハンディース3

8 SCENARIO 11 VS復活ナビ②

ゴスペルサーバーの最深部で電磁波を制御しようとするロックマン。そこに倒したはずのナイトマン、マグネットマン、フリーズマンが束になって襲い掛かって来る！　なんとか撃破したロックマンをプラグアウトさせ、熱斗は扉の電磁波を解除し、最後の部屋へと向かう。

▲各ナビの対処法は、P75、P83、P89を参照。能力は以前のままだ。

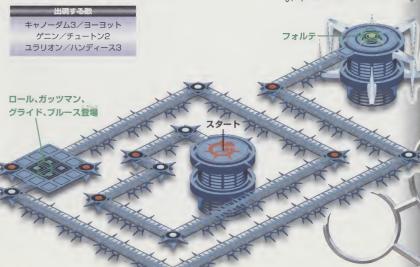
8 SCENARIO 12 ラストプラグイン！

最後の扉を開けた熱斗が見たものは、異常な数のサーバーの中にたたずむゴスペルの首領だった。完成間近という究極のナビを破壊しなければ世界が危ない！　ゴスペルの野望を阻止するべく、プラグインしたロックマン。だが、そこにゴスペルに改造された仲間のナビたちが襲いかかってくる！　ゴスペルに操られているとはいえ、攻撃できない。どうする!?

▲ゴスペルの思いどおりにはさせない！　最後のプラグインだ!!

▶ロックマンに襲いかかるロールたち。一体どうすれば…。

ゴスペルサーバーの電脳世界②

出現する敵
キャノーダム3／ヨーヨット
ゲニン／チュートン2
ユラリオン／ハンディース3

8 SCENARIO 13 VSフォルテ

ロックマンのピンチにロールたちがやってきた。そう、攻撃してきたのはゴスペルがコピーした偽者だったのだ。炎山もやってきて、みんなの力でゴスペルを追いつめるが、その時ついに究極のナビが完成する。そのナビの名は「フォルテ」…はたしてロックマンは勝てるのか!?

▲ブルースもロックマンのピンチに駆けつけてくれたぞ。

▶ついにゴスペルの首領を追いつめたぞ。しかし首領は高笑いを始める…。なぜだ!?

▶首領は完全無敵のナビ「フォルテ」の完成を告げる。こうなったら破壊するしかないぞ。

ネットナビ攻略 フォルテ

HP 1000 作成者 ゴスペル首領

究極のナビ現る!?

完全無敵で究極のナビといわれる、フォルテ。しかし戦ってみると思ったよりも強くない。ここまで来れた腕があるなら勝てるはずだ。慌てず落ち着いて戦おう。

▲強そうな風貌は、フォルテそのものだが!?

1 エアバースト 攻撃力50

▶光の玉を飛ばしてくる。飛行速度はかなり速いが、ダメージが低いので多少食らっても大丈夫だ。

2 エクスプロージョン 攻撃力50

▶光の玉を全エリアに乱射してくる。手にエネルギーを溜める瞬間に攻撃を当てれば防げるぞ。

おすすめチップ

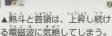
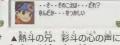
●ブルースV3
●エリアスチール
●オジゾウサン

▶溜めるポーズを見せたらナビ発動だ。

8 SCENARIO 14 熱斗倒れる!

フォルテを破壊され、正体がばれて逆上した首領は、サーバーパワーを上げてフォルテを作り直そうとする。そこに暴走した電磁波が……!!

▲熱斗と首領は、上昇し続ける電磁波に気絶してしまう。

▲熱斗の兄、彩斗の心の声に熱斗は意識を取り戻す！

VSゴスペル

ロックマンに極秘に内蔵されていたココロ・プログラムにより、ロックマンを操作できるようになった熱斗。2人の強い絆が奇跡を起こしたのだ！ 2人で協力して、最後の敵ゴスペルを倒せ！

▲ついに最後。全力で挑め！

ネットナビ攻略 ゴスペル／HP 2000 作成者 ゴスペル首領

すべてを破壊するバグ融合体!!

フォルテ作成プログラムのバグから生まれた究極のバグ。口を開いているときしかダメージを与えられない。また、体力が少なくなるにつれて攻撃パターンが増えるので注意が必要だ。長期戦になるので回復用チップを多めに用意しよう。

◀クサムラを活用すれば楽!?

1 ジャンクフライヤー／攻撃力50

▶縦3ライン全部に出現し横方向に飛んでくる、バグの欠片。ゴスペルの攻撃の中で一番攻撃力が低く飛行スピードも遅い。また、攻撃することで破壊できるぞ。

2 ダイナウェーブ／攻撃力80

▶口から発射され、横一直線に這ってくる衝撃波。スピードが異常に速く、見てからの回避は難しい。発射されたら、中央のライン以外に回避しよう。

3 ゴスペルショックパワー／攻撃力80

▶床にひび割れを作りながら這ってくる衝撃波。こいつはロックマンのいるラインに追尾してくる。床を破壊されて逃げ場を失わないようにしよう。

4 ドリリングヘッド／攻撃力100

▶頭がドリルに変化し飛んでくる。この攻撃時は口を開かないので、攻撃するだけ無駄。スピードも速いので、見たらすぐ中央以外のラインに回避しよう。

5 ダークネスクリエイター／攻撃力80

▶エアーマンなどのゴスペルのナビに変化。攻撃パターンは、ナビごとに違うが属性は無属性のまま。ナビの攻撃パターンさえ覚えれば逆に大ダメージが狙える。

6 ブレス オブ ゴスペル／※ 攻撃力100

▶まずロックマンを吸い寄せ、そのまま広範囲のブレスを吐く。一番奥が安全なので、レバー左を連打して回避しよう。連打が甘いと吸い寄せられて大ダメージに。

※ロックマンの苦手とする属性に自動的に変化。

おすすめチップ

- ●オジゾウサン
- ●ラビリング3
- ●ナビ系

▶ラビリングでマヒさせて、連続攻撃を狙おう！

エンディングを迎えた後は…

タイトル画面の「つづきから」の横に★マークが現れ、さらなる冒険のスタート。極めるべきポイントは次の6つだ。

スタイルチェンジを理解したか？

▶『2』から加わった新システム、スタイルチェンジ。すべてを体験し、法則を理解しよう。

プログラムアドバンスを極めたか？

▶複数のチップをつなげることで、繰り出せる超必殺技。キミはいくつ出せたかな？

通信対戦をプレイしたか？

▶前作以上に熱い通信対戦プレイ。チップの数が増え、さまざまな戦術を駆使できるぞ。

ライセンスを全てとったか？

▶最強ネットバトラーの証ともいえる、3つの上級ライセンスが存在するのだ。挑め！

WWWのインターネットに行ったか？

▶ウラインターネットのさらに奥。真の強者だけが入ることを許されるエリアに侵入せよ！

隠れネットナビに会ったか？

▶想像を絶する力を持つ4体の隠れネットナビが存在する。キミは発見できたか？

ロックマンワールドは終わらない!
アドバンス攻略を見て、さらに奥へ進め!!

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

『ロックマン エグゼ2』を、とにかく遊びつくしたい！　そんなキミのために、ありとあらゆるデータを公開していくぞ。それではスタート!!

1 スタイルチェンジ

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

すべてのスタイルをコンプリートしよう

スタイルチェンジシステムの、進化の法則を公開する。これを読めば、全てのスタイルを見ることも可能だ。ちなみに、持てるスタイルは最大2つ。新たに取得した場合、どちらかを捨てることになるぞ。

ガッツスタイル チェンジ条件　バスター中心で戦う

▶バスターやチャージを中心に、ガンガン攻める戦い方をしていると、ガッツスタイルになる。

シールドスタイル チェンジ条件　防御系チップをよく使う

▶メットガードやバリアなど防御系チップを使う頻度が高いと、シールドスタイルになる。

カスタムスタイル チェンジ条件　チップを同時にたくさん使う

▶同コードのチップを一度に使う、テクニカルな戦い方をしていると、カスタムタイプに。

ブラザースタイル チェンジ条件　ナビチップをよく使う

▶ナビチップを中心に、戦術を組み立てる戦い方なら、ブラザータイプに進化するぞ。

もう一つ、隠されたスタイルがあるらしい…

紹介した4つのスタイルの他に、もう一つ隠されたスタイルが存在するらしい。一度ゲームをクリアーしないと、そのスタイルになれないというのだが…。

◀いったい、どんなスタイルなのか?

2 ライセンス

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

ネットバトラーの実力の証

オフィシャルセンターからネットバトラーに贈られる実力の証、それがライセンス。ここでは、ウラインターネット深部やWWWエリアに入る際に必要な、Sランク以上のライセンスについて解説するぞ。

Sライセンス

炎山も持っているSライセンス。一流ネットバトラーの証だぞ。

発生時期：シナリオ6
受験資格：シナリオ5までの依頼掲示板の依頼を全てクリアしている
試験内容：サバイバルバトル10連戦

SSライセンス

ウラインターネットの最深部に行くためには、これが不可欠だぞ。

発生時期：ゲームクリア後
受験資格：「つわもののデータ」を持っている
試験内容：第1問「ブラック・ナビズ」の4人全員を壊滅させる
第2問　サバイバルバトル20連戦

ブラック・ナビズはここにいる

アジーナエリア2

▲エリアの左奥にいる。ユラリオン2体とパララ3を繰り出してくる。

アメロッパエリア3

▲シナリオ5でパスポートを奪い返した所の近くに潜んでいる。

ウラインターネット6

▲エリアの右奥にいる。この付近は出てくるザコが強いので注意しよう。

ウラコトブキエリア

▲エリアの右奥にいる。繰り出すウイルスは、半端じゃなく強いぞ。

SSSライセンス

WWWエリアにいるフォルテなどの隠しナビと戦うには、絶対に必要だ。

発生時期：SSライセンス取得後
受験資格：ロックマンのレベルが80以上
試験内容：第1問　ナビマスターを探し出して倒す
第2問　サバイバルバトル30連戦

ナビマスターまでの道のり

	場所	行動
1	オフィシャルスクエア	試験官ナビと話す
マリンハーバー		
2	カフェ	看板を調べる
おくデンだに		
3	おくデンダム	職員と話す
飛行機		
4	コックピット	計器を調べる
アメロッパ		
5	アメロッパ城の物見の塔	空港職員と話す
6	裏通り	ゴミBOX③を調べる（手前から3つ目）
7	アジーナスクエア国宝の間	ナビと話す
8	メイルのピアノの電脳	ナビと話す
マリンハーバー		
9	パパの研究室 連続ボスバトル	パパと話す
10	オフィシャルスクエア	試験官ナビと話す

SSSライセンス試験第1問。ここでは、ナビマスターと呼ばれる人物を、わずかなヒントから探さなければならない。かなりの難問だが、左のチャートを参考に進んでいけば、必ず探し出せるはずだ。

◀わずかなヒントから次に行く場所を推理する。

▶基本的に、現実世界のマップを探しまわる。今までにないタイプの試験だ。

◀最後にたどり着くナビマスターの正体には、誰もがアッと驚くはずだ。

3 チップトレーダー

あらゆるチップが手に入る!?

現実世界マップの、いろいろな所にあるチップトレーダー。使用するたびに強制的にセーブするので、前作のようにリセットを繰り返して、レアチップを入手することはできない。ギャンブル要素が強くなったぞ。

ノーマル(3枚)バージョン

内部的には2回抽選をして、出現するチップを決める。レアなチップが出現する確率は低い。

第1抽選
3/4の確率で出現済のチップ
1/4の確率で未出現のチップ

第2抽選
14/32の確率でレア度1のチップ
12/32の確率でレア度2のチップ
3/32の確率でレア度3のチップ
2/32の確率でレア度4のチップ
1/32の確率でレア度5のチップ

スペシャル(10枚)バージョン

ノーマルバジョンと同じような抽選方法で出現するチップが決まる。レアなチップがでやすい。

第1抽選
3/4の確率で出現済のチップ
1/4の確率で未出現のチップ

第2抽選
6/32の確率でレア度1のチップ
9/32の確率でレア度2のチップ
9/32の確率でレア度3のチップ
6/32の確率でレア度4のチップ
2/32の確率でレア度5のチップ

レトロバージョン

通信ケーブルで『1』のチップを入れるレトロバージョン。『1』のカートリッジが必要になるぞ。出現するチップは、6種類の中からランダムで決定。各トレーダーは1回しか使用できない。

レトロバージョンで手に入るチップ

ID	名称	コード
54	トライデント	EIKOT
59	トルネード	EJLMQ
101	ステルスマイン	LNRSV＊
102	フロントセンサー	HMQRT
103	ダブルセンサー	EJPWY
160	バブルラップ	IJQRW

ストーリーが進むと設置場所がふえる

チップトレーダーはシナリオ3でオフィシャルセンターのロビーに初めて設置される。この時は、日暮がメールで教えてくれるが、それ以降に設置されるものは、連絡してもらえない。注意しないと見逃すぞ。

Eメール
パパ　ガッツスタイルのせつめい
ONB世界ほんぶ　こくさいかいぎのあんない
さしだし人ふめい　こんどはレトロでマス!
パパ　けんきゅうしつに　こないか
こんどは　レトロチップトレーダーを
せっち　したでマス!

場所によって、チップの中身は決まっている

各チップトレーダーによって、入っているチップの中身は決まっている。すなわち、トレーダーによっては、絶対に出ないチップがあるのだ。ちなみにドリームウイルス3、フォルテ、V2、V3は、どのトレーダーからも出現しない。注意しよう。

熱斗は、
チップデータ「スイコミ G」
を ゲットした!!

ノーマル&スペシャルバージョン

ノーマルは、ロビーにある1つだけ。他は全部スペシャルだ。

オフィシャルセンターロビー
（シナリオ3で登場）

▲入れるチップは3枚でいいので、気軽にできる。しかし、出現するチップは平凡。ナビチップは出現しない。

アメロッパタウン
（シナリオ5で登場）

▲アタック+20などの攻撃補助系のチップがよく出現する。ナビチップも多少ながら出現する。

マリンハーバーカフェ下
（シナリオ7で登場）

▲威力の大きい攻撃系チップがよく出現する。超レアチップ、ポイズンアヌビスも入っているのだ。

メトロ秋原駅
（シナリオ8で登場）

▲ほとんど全種類のナビチップが出現する。その他のチップもレア度が高いものが多い。超おすすめだ。

レトロバージョン

ストーリーが進むにつれ、同じ中身のものが4カ所に置かれる。

パパの研究室
（シナリオ4で登場）

キャンプ場入口
（シナリオ4で登場）

飛行機ファーストクラス
（シナリオ6で登場）

デンサン空港入口
（シナリオ7で登場）

4 プログラムアドバンス

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

超強力アタックを繰り出せ!!

バトル中のカスタム画面で、特定のチップを特定の順番で選択すると、まったく新しいチップが出現する。それがプログラムアドバンス。通常のチップとは比べ物にならない威力や効果を持っているのだ。

①同じ種類のコード違いをアルファベット順に選択
②系統とコードが同じものを複数選択
③まったく違う種類でコードが同じものを複数選択

プログラムアドバンスを出すコツは?

ゼータ系のような3種類のチップで出すものなら、各チップがフォルダの中に1枚ずつあれば出せる。しかし、オメガ系のように5種類のチップが必要なものになると、1枚ずつではむずかしい。どうしても出したいときは、プログラムアドバンスに使用するチップを、できるだけ多くフォルダの中に入れておこう。もちろんADDを使用する。さらに＊を使うと、出しやすくなる。連番で出すものなら1つ混じってOKだし、同コードで出すものなら、全て＊でもOKだ。

一度使ったプログラムは登録される

▲一度使ったプログラムアドバンスは、データライブラリ内にあるＰＡメモに登録される。

▲このＰＡメモを全部埋めると、なにかいいことがあるらしい。挑戦してみよう。

●次のページでは、各プログラムアドバンスをまとめて掲載。名前と出し方と系統、使用した時の効果と攻撃力、さらに発生させるために必要なチップの組み合わせを紹介している。チップを選ぶ順番も表記の通りになる。

プログラムアドバンス	効果／組み合わせ
ゼータキャノン1 連番チップ3つ	5秒間キャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力120） キャノンA　キャノンB　キャノンC キャノンB　キャノンC　キャノンD キャノンC　キャノンD　キャノンE
ゼータキャノン2 連番チップ3つ	5秒間ハイキャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力180） ハイキャノンC　ハイキャノンD　ハイキャノンE ハイキャノンD　ハイキャノンE　ハイキャノンF ハイキャノンE　ハイキャノンF　ハイキャノンG
ゼータキャノン3 連番チップ3つ	5秒間メガキャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力240） メガキャノンE　メガキャノンF　メガキャノンG メガキャノンF　メガキャノンG　メガキャノンH メガキャノンG　メガキャノンH　メガキャノンI
ハイパーバースト 連番チップ3つ	ヒットすると爆発が広がる強力なショット（攻撃力500） スプレットガンM　スプレットガンN　スプレットガンO スプレットガンN　スプレットガンO　スプレットガンP スプレットガンO　スプレットガンP　スプレットガンQ
ゼータホウガン 連番チップ3つ	5秒間ホウガン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力300） ホウガンO　ホウガンP　ホウガンQ ホウガンP　ホウガンQ　ホウガンR ホウガンQ　ホウガンR　ホウガンS
ゼータラットン1 連番チップ3つ	5秒間ラットン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力210） ラットン1H　ラットン1I　ラットン1J ラットン1I　ラットン1J　ラットン1K ラットン1J　ラットン1K　ラットン1L
ゼータラットン2 連番チップ3つ	5秒間ラットン2撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力240） ラットン2J　ラットン2K　ラットン2L ラットン2K　ラットン2L　ラットン2M ラットン2L　ラットン2M　ラットン2N
ゼータラットン3 連番チップ3つ	5秒間ラットン3撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力270） ラットン3L　ラットン3M　ラットン3N ラットン3M　ラットン3N　ラットン30 ラットン3N　ラットン30　ラットン3P
オメガキャノン1 連番チップ5つ	10秒間キャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力120） キャノンA　キャノンB　キャノンC　キャノンD　キャノンE
オメガキャノン2 連番チップ5つ	10秒間ハイキャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力180） ハイキャノンC　ハイキャノンD　ハイキャノンE　ハイキャノンF　ハイキャノンG
オメガキャノン3 連番チップ5つ	10秒間メガキャノン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力240） メガキャノンE　メガキャノンF　メガキャノンG　メガキャノンH　メガキャノンI
メガデスバースト 連番チップ5つ	ヒットすると爆発が広がる強力なショット（攻撃力800） スプレッドガンM　スプレッドガンN　スプレッドガンO　スプレッドガンP　スプレッドガンQ
オメガホウガン 連番チップ5つ	10秒間ホウガン撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力300） ホウガンO　ホウガンP　ホウガンQ　ホウガンR　ホウガンS
オメガラットン1 連番チップ5つ	10秒間ラットン1撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力210） ラットン1H　ラットン1I　ラットン1J　ラットン1K　ラットン1L
オメガラットン2 連番チップ5つ	10秒間ラットン2撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力240） ラットン2J　ラットン2K　ラットン2L　ラットン2M　ラットン2N
オメガラットン3 連番チップ5つ	10秒間ラットン3撃ち放題+インビジブル状態（攻撃力270） ラットン3L　ラットン3M　ラットン3N　ラットン30　ラットン3P
ストリームアロー 同コードの チップ3つ	巨大なアローを10連射する（攻撃力100） ダブルニードルC　トリプルニードルC　テトラニードルC ダブルニードルI　トリプルニードルI　テトラニードルI

プログラムアドバンス	効果・組み合わせ
グレイテストボム 同コードのチップ3つ	9マスに広がる最強のボム。パネルにヒビも入る（攻撃力400） スモールボムO　クロスボムO　ビッグボムO スモールボムQ　クロスボムQ　ビッグボムQ スモールボムT　クロスボムT　ビッグボムT
ドリームソード1 同コードの チップ3つ	横2マス、縦3マスに広がる巨大なソード（攻撃力400） ソードA　ワイドソードA　ロングソードA ソードL　ワイドソードL　ロングソードL ソードY　ワイドソードY　ロングソードY
ドリームソード2 同コードの チップ3つ	横2マス、縦3マスに広がる巨大なソード（攻撃力500） フレイムソードH　アクアソードH　エレキソードH フレイムソードN　アクアソードN　エレキソードN フレイムソードR　アクアソードR　エレキソードR
ドリームソード3 同コードの チップ3つ	横2マス、縦3マスに広がる巨大なソード（攻撃力600） フレイムブレードF　アクアブレードF　エレキブレードF フレイムブレードR　アクアブレードR　エレキブレードR
マシンガンパンチ 同コードの チップ3つ	前方にパンチをマシンガンのように3連射する（攻撃力80） ガッツパンチB　コールドパンチB　ダッシュアタックB ガッツパンチD　コールドパンチD　ダッシュアタックD
カースアンガー 同コードの チップ3つ	敵の攻撃をガードすると、3列にカースシールドを出す（攻撃力500） カースシールド1A　カースシールド2A　カースシールド3A カースシールド1O　カースシールド2O　カースシールド3O カースシールド1P　カースシールド2P　カースシールド3P
ギガカウントボム 同コードの チップ3つ	巨大なカウントボムを敵エリアに置く（攻撃力500） カウントボム1G　カウントボム2G　カウントボム3G カウントボム1K　カウントボム2K　カウントボム3K カウントボム1Z　カウントボム2Z　カウントボム3Z
ヘビースタンプ 同コードの チップ3つ	敵1体にヘビー級の踏みつけ攻撃（攻撃力800） アースクエイク1Q　アースクエイク2Q　アースクエイク3Q アースクエイク1W　アースクエイク2W　アースクエイク3W
ポイズンファラオ 同コードの チップ3つ	ポイズンアヌビスよりさらに恐ろしい毒ファラオを置く ポイズンマスクU　ポイズンフェイスU　ポイズンアヌビスU ポイズンマスクW　ポイズンフェイスW　ポイズンアヌビスW
ゲートマジック 同コードの チップ3つ	ゲートマンのゲートから、いろいろなものが発射（攻撃力100） トップウG　スイコミG　ゲートマンG トップウG　スイコミG　ゲートマンV2G トップウG　スイコミG　ゲートマンV3G
ガッツシュート 同コードの チップ3つ	ガッツマンがロックマンを投げつけ、敵1体に大ダメージ（攻撃力400） メットガード＊　ダッシュアタックG　ガッツマンG メットガード＊　ダッシュアタックG　ガッツマンV2G メットガード＊　ダッシュアタックG　ガッツマンV3G
ビッグハート 同コードの チップ3つ	ロールが攻撃の後、HPを全回復（攻撃力300） ホーリーパネルR　リカバリー300R　ロールR ホーリーパネルR　リカバリー300R　ロールV2R ホーリーパネルR　リカバリー300R　ロールV3R
ボディガード 同コードの チップ3つ	上空からシャドーマンが手裏剣を10連射（攻撃力100） テンジョウウラS　カワリミS　シャドーマンS テンジョウウラS　カワリミS　シャドーマンV2S テンジョウウラS　カワリミS　シャドーマンV3S
ダブルヒーロー 同コードの チップ3つ	ロックマンとブルースのダブル攻撃で敵エリア全体にダメージ攻撃（攻撃力70） カスタムソードB　バリアブルソードB　ブルースB カスタムソードB　バリアブルソードB　ブルースV2B カスタムソードB　バリアブルソードB　ブルースV3B

5 バスティングレベル

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

1〜10そしてSランクの11段階

チップ集めに大きく関係するバスティングレベル。そのレベルは1〜10・Sの順に高くなっている。評価内容は以下の通りで、合計ポイントがそのままレベルになる。11以上が出た場合、すべてSランクになるぞ。

デリートタイム

敵をデリートするまでの時間を判定。それにより以下のポイントが得られる。

ザコ戦

ザコ戦	
〜5秒	7ポイント
5秒01〜12秒	6ポイント
12秒01〜36秒	5ポイント
36〜	4ポイント

ボス戦

ボス戦	
〜30秒	10ポイント
30秒01〜40秒	8ポイント
40秒01〜50秒	6ポイント
50秒01〜	4ポイント

攻撃を受けた回数

デリートタイムで得たポイントを、以下の条件でプラスマイナスするのだ。

0回 ＋1ポイント　1回 ±0ポイント　2回 −1ポイント
3回 −2ポイント　4回以上 −3ポイント

移動したマス

0〜2マス ＋1ポイント
3マス以上 ±0ポイント

同時に倒す

2体同時で ＋2ポイント　3体同時で ＋4ポイント

対戦プレイの場合

通常とは評価の内容が異なる。リカバリーの使用回数に注意。

デリートタイム

デリートタイム	
〜30秒	10ポイント
30秒01〜45秒	8ポイント
45秒01〜60秒	6ポイント
60秒01〜	4ポイント

戦闘終了時のHP

MAX ＋3ポイント　4分の3以上 ＋2ポイント
2分の1以上 ＋1ポイント　2分の1未満 ±0ポイント

リカバリーを使った回数

0回 ±0ポイント　1回 −1ポイント
2回 −2ポイント　3回以上 −4ポイント

ザコ戦なら5秒以内、ボス戦なら40秒以内、対戦プレイなら45秒がSランクの目安だ。この条件を満たすには、攻撃中、時間のカウントが止まるナビチップを中心に戦うといいぞ。チップをいっぱい集めるためにも、高評価を受けられる戦い方をしようぜ。

クリア後に会える4体の謎のナビ

本編を一度クリアーした★つきのデータでプレイすると行けるWWWエリア。そこには4体の隠しナビが存在する。今までに対決したナビとは、ケタはずれの強さを持っているぞ。キミは勝てるか!?

ファラオマン　HP 1200

出現条件　ロックマンのレベルが70以上の状態で、WWWエリア①のトビラを開けると出現する。

この猛攻をしのげるか!?

こちらに休む間を与えず、凄まじい猛攻をしかけてくる。攻撃の中の、キューブ、ヘビ、メテオの3種類は、ファラオトラップというパネルを踏むと出てくるので、これを踏まなければ多少は楽に戦える。

▲前作にも登場したナビだが、その強さは、かなりパワーアップしているぞ。

《攻撃方法》

	攻撃	属性	攻撃力
1	棺桶レーザー	無	攻撃力100
2	ラットン	無	攻撃力40
3	キューブ	無	攻撃力100
4	ヘビ	木	攻撃力40
5	メテオ	火	攻撃力30

おすすめチップ
ビッグボム
ナビチップ
どの位置からでも敵にダメージをあたえられるナビチップが有効。

ナパームマン　HP 1400

出現条件　隠しナビ以外の全てのV3ナビチップがライブラリに登録された状態で、WWWエリア②のトビラを開ける。

火炎地獄から脱出せよ!

ナパームマンと対決しているプレイヤーは、すべてのV3チップを持っているはず。バトルが始まったら、そのV3チップを使って速めに勝負をつけてしまおう。長期戦になったら勝ち目はないぞ。

▲ナパームマンとのバトルでは、エリアの中が、文字通り火の海になってしまう。

《攻撃方法》

	攻撃	属性	攻撃力
1	ファイアボム	火	攻撃力60
2	ナパームボム	火	攻撃力100
3	地面の炎	火	攻撃力100
4	バルカンアーム	無	攻撃力60

おすすめチップ
ブルースV3
ガッツマンV3

▶ガッツマンを使って、相手の移動範囲をせばめろ。

プラネットマン

HP 1600

出現条件 データライブラリに200種類以上のチップが登録された状態で、WWWエリア③のトビラを開けると出現。

複数の属性攻撃に注意!!

これまでの隠しナビと比べると、攻撃がおとなしい。本体が動かないため、攻撃をヒットさせるのも簡単だ。ナパームマンとは逆に長期戦にもちこもう。ここまで来たキミなら必ず倒せるはず！

▲スピードはないが、攻撃力自体は高め。できるだけ喰らうな。

《攻撃方法》

	攻撃名	属性	攻撃力
1	防衛軍戦闘機	無	攻撃力100
2	プラネットファイア	火	攻撃力100
3	プラネットウォーター	水	攻撃力100
4	プラネットサンダー	電気	攻撃力100
5	隕石	無	攻撃力100

おすすめチップ ドリームオーラ2
WWWエリア③で入手可能なドリームオーラ2を使えば、プラネットマンは100パーセント倒せる。

真フォルテ

HP 2000

出現条件 プラネットマンを倒して、WWWエリア①の入口付近に行くと、突然出現する。

姿を現した最強ナビ

ドリームオーラに守られているので、100以下の攻撃力のチップでは、ダメージを与えられない。たとえ消しても、しばらくすると復活してしまう。ドリームオーラが消えている間に猛攻撃だ!

▲真の強者だけが、真フォルテに勝利できる！

《攻撃方法》

	攻撃名	属性	攻撃力
1	エアバースト	無	攻撃力80
2	エクスプロージョン	無	攻撃力100
3	アースブレイカー	無	攻撃力200

おすすめチップ 真フォルテと対決するときは、ゼータ系やオメガ系のプログラムアドバンスを積極的に狙っていこう。

こいつらのV2、V3も出現する!?

じつは、紹介した隠しナビのうち、フォルテはSP、それ以外はV2とV3が存在する。その出現場所を、P135で紹介しているぞ。
「もっと、もっと強いヤツと戦いたい!!」というキミは、さっそくチェックしようぜ！

7 パワーアップアイテム

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

ロックマンを極限までパワーアップ

ロックマンのレベルを上げるHPメモリとバスターUP。レギュラーチップの容量を上げるレギュラーUP。3つのパワーアップアイテムの、ショップ以外での入手場所をすべて紹介！　ロックマンを最強に育てろ！

HPメモリ

HPメモリ
お地蔵さんの電脳世界(P6)
アメロッパエリア③(P17)
ガス湯沸かし器の電脳世界③(P38)
やいとのパソコンの電脳世界(P37)
ピアノの電脳世界(P41)
依頼②の報酬(P44)
起爆装置の電脳世界②(P46)
特別任務③の報酬(P50)
名人と対戦して勝つ(P50)
キャンプ場でチップ交換後にもらえる(P55)
マザーコンピュータの電脳世界①(P58)
アメロッパのホテルの冷蔵庫を調べる(P66)
お城の電脳世界①(P71)
アメロッパ城のクイズマスターの賞品(P75)
飛行機ビジネスクラスのカーテンを調べる(P77)
飛行機の電脳世界④(P80)
飛行機の電脳世界②(P81)
依頼⑫の報酬(P83)
ヒノケンと対戦して勝つ(P87)
マンション091号室の扉を調べる(P93)
マンションの電脳世界②(P95)
ウラインターネット②(P117)

バスターUP

バスターUP
デンサンエリア③(P11)
起爆装置の電脳世界④(P47)
パパの研究着を調べる(P55)
マザーコンピュータ部屋(P57)
お城の電脳世界④(P74)
依頼⑭の報酬(P87)
マンションの電脳世界③(P96)

レギュラーUP

容量	入手場所
+1	壊れたおもちゃの電脳世界(P3)
+2	キャンプ場のおばあさん(P6)
+1	クマの電脳世界(P6)
+2	アメロッパ裏通りのゴミ箱④(P8)
+1	アジーナエリア①(P15)
+1	電話の電脳世界(P37)
+1	ガス湯沸かし器の電脳世界②(P38)
+1	ピアノの電脳世界(P41)
+1	コーヒーサーバーの電脳世界(P42)
+1	Bライセンス取得時(P43)
+1	依頼①の報酬(P44)
+2	起爆装置の電脳世界③(P46)
+1	特別任務①の報酬(P49)
+2	Aライセンス取得時(P51)
+2	モニターの電脳世界(P55)
+1	マザーコンピュータの電脳世界②(P59)
+2	マザーコンピュータの電脳世界⑤(P62)
+2	依頼⑨の報酬(P64)
+2	アメロッパ空港の免税店(P65)
+1	お城の電脳世界③(P73)
+3	アメロッパ城のクイズキングの賞品(P75)
+1	飛行機の電脳世界①(P79)
+2	飛行機の電脳世界④(P80)
+3	自販機の電脳世界(P92)
+1	マンションの電脳世界①(P94)
+1	ゴスペルのサーバーの電脳世界①(P98)
+1	Sライセンス取得時(P104)
+1	SSライセンス取得時(P104)
+1	SSSライセンス取得時(P105)
+2	ウラインターネット①(P116)
+2	ウラインターネット⑥(P119)

＊電脳世界で入手できるアイテムは、全てミステリーデータの中にある。

8 通信

HYPER NAVIGATION ●アドバンス攻略

友だちとネットワークをつなげよう

GBアドバンス同士を通信ケーブルでつなげると、通信対戦やチップ交換、さらにはロックマンのスタイルを交換できる。このモードを遊ばずに、ロックマンワールドを遊びつくしたとはいえないぞ。

チップ交換

お互いがチップを1枚ずつ出して交換する。一方的にあげたり、もらったりもできるぞ。チップのコンプリートを目指すなら欠かせない要素だ。

通信対戦

通信対戦には、本番と練習の2種類があり、本番では勝ったプレイヤーが相手からチップを奪える。奪うチップはバスティングレベルが高いほど、レアなものになるのだ。さらに、通信対戦でしか手に入らないチップもあるらしいぞ。

▼前作で猛威を振るったポイズンアヌビスを破る方法も、今回は用意されている。

▲地形も複数用意されている。一筋縄ではいかないバトルだぞ!

スタイルトレード

プレイヤーが持っているロックマンのスタイルと、他のプレイヤーのスタイルを交換できる。どうしても見られないスタイルがあるときは、持っている友だちに交換してもらおう。

▲シールドスタイルは見たことない人が多いのではないかな?

▲そんな時は、交換でゲットだ。友だちに頼み込もう。

●悪ナビがはびこる無法電脳世界

シナリオ中盤以降に通えるようになるエリア。表の電脳世界と違い、かなり強力な敵やナビがいて危険も多いが、その分見返りも多い。クリア後に最深部に行けるようになる。

ウラインターネットエリア③

出現する敵

メットール3／ポワルド3
ヌール／エビクロス／クモンペ2
デスファイア／ゴースラー3

ランダムミステリーデータ

メガキャノンI／ヒートクロスO
コガラシN／モアクラウドDなど

ウラインターネットエリア①

出現する敵

ポワルド3／ヌール／エビクロス
クモンペ2／デスファイア
ゴースラー3

ランダムミステリーデータ

ソードA／ワイドソードA
ロングソードA／フミコミザンQなど

ショップ

品名	値段	個数
HPメモリ	10000	1
HPメモリ	15000	1
HPメモリ	20000	1
フルカスタム＊	5000	3
アタック+20＊	8000	3
エレキブレードR	9000	3
スチールパニッシュ	10000	3

※このエリアには、ナンバーマンが
シナリオ7のときに出現するぞ。

ウラインターネット⑤

出現する敵	ランダムミステリーデータ
バドラフト／チューニン／クモンペ3 キルフラワー／プクールボウ ゴースラー3／ミノゴロモン2 シャドーマンV2、V3(シナリオ6以降)	50000～100Zなど

ウラスクエア

ショップ①

品名	値段	個数
HPメモリ	12000	1
HPメモリ	16000	1
HPメモリ	20000	1
バスターUP	20000	1
マグネットラインQ	8000	3
マグマラインA	8000	3
アイスラインE	8000	3
クサムララインR	8000	3

ショップ②

品名	値段
ミニエネルギー	50
フルエネルギー	400
アントラップ	100

ウラインターネット
エリア⑦
出現する敵
カーズド／ヌメリー／プクール／UFOサニー
メガリアW／メガリアE／タコバレー
フリーズマンV２、V３（シナリオ７以降）
ランダムミステリーデータ
バリアブルソードB／ホウガンP、R、Sなど
SSSライセンスが必要
SSライセンス
が必要
シラハドリH
（オープンロックが必要）
リカバリー300R
シルバーフィストL
（オープンロックが必要）
SSSライセンスが必要
クサムラステージH
Sライセンスが必要
レギュラーUP2
バグのかけら(裏側)
ウラインターネット
エリア⑥
出現する敵
ヨーシップ／マグニルド
キャンデービル2
クモンペ3／デスファイア
ラッシュ
ランダムミステリーデータ
リカバリー200W
ストーンキューブ＊
トップウG／インビジブル3Kなど

真の強者だけが挑める電脳世界

前作の敵、WWWの残党が巣食う隠しエリア。各エリアごとに扉チェックや隠しボスナビが待ち構えている。全エリアを制覇して、無事帰る事ができたら、このゲームをマスターしたといってもいい。

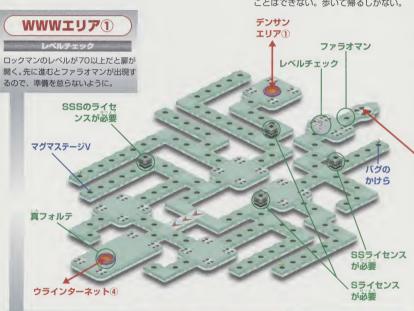
▲一度進入すると、プラグアウトすることはできない。歩いて帰るしかない。

WWWエリア①

レベルチェック

ロックマンのレベルが70以上だと扉が開く。先に進むとファラオマンが出現するので、準備を怠らないように。

デンサンエリア①
ファラオマン
レベルチェック
SSSのライセンスが必要
マグマステージV
バグのかけら
真フォルテ
SSライセンスが必要
Sライセンスが必要
ウラインターネット④

出現する敵

ドリームメラル／ドリームラピア
ドリームボルト／ドリームモス
メットール3／バドラフト
カブタンク3／スウォータル
ユラリオン／フデロー2
ブルーデーモン／ゴースラー3
ファラオマンV2、V3
(ファラオマンを倒した後)

ショップ

品名	値段	個数
トライデントE	20000	3
トルネードE	20000	3
ステルスマインS	20000	3
フロントセンサーR	20000	3
ダブルセンサーR	20000	3
バブルラップR	20000	3
ゴッドストーンQ	50000	3

ランダムミステリーデータ

ビッグボム0／フレイムブレード＊
アクアブレード＊
エレキブレード＊など

真フォルテ

WWWエリア③のナビ、プラネットマンを倒した後で、ここまで戻ると出現。倒すとクリアになる。

WWWエリア③

出現する敵

ドリームビット／ドリームメラル／ドリームラピア
ドリームボルト／ドリームモス／ヨーランド
ジョーニン／フデロー3／クロマッシュ
UFOサニー／ホンキノラッシュ／
プラネットマンV2、V3（プラネットマンを倒した後）
フォルテSP（データライブラリがフォルテV2、V3、ドリームオーラ３以外、全て埋まっている時のみ）

ランダムミステリーデータ

バンブーランスY
フルカスタム＊
バリア＊
アクアオーラMなど

データライブラリチェック

データライブラリが200以上埋まっていると扉が開く。その先にはプラネットマンが待ち構えているのだ。

バグのかけら
ナビスカウトX
プラネットマン
データライブラリチェック
サブメモリ
SSS のライセンスが必要
SSSのライセンスが必要
ナビ+40＊
クサムラステージH（オープンロックが必要）
オールドウッドW（オープンロックが必要）
ナパームマン
ボスナビチップチェック
SSライセンスが必要
フルエネルギー

WWWエリア②

出現する敵

ドリームメラル／ドリームラピア／ドリームボルト
ドリームモス／キャノーダム3／カブタンク3
キャンデービル3／マグタイガー／チュートン3
アボリコ／デスファイア／ミノゴロモン3
ナパームマンV2、V3（ナパームマンを倒した後）

ボスナビチップチェック

ライブラリで隠し、ロール以外のボスナビ（14体）のＶ３チップが埋まっていると扉が開く。

ランダムミステリーデータ

ラットン１＊
ラットン２＊
ラットン３＊
ラットンハナビFなど

ロックマンワールドは、まだ終わらない！さらなる秘密がキミを待ち受ける!!

さらなる秘密

① タイトル画面の★マークが増える!?

ゲームを一度クリアすると、タイトル画面の「つづきから」の横につく★マーク。『2』では、この★マークが最大5個までつくのだ。ゲームを極めていくたび、★マークは増えていくぞ。

◀★の数を見れば、やり込み度がわかる。

② 効果の変わるバトルチップが存在する!?

バトル中にあることをすると、効果が変わるチップが存在するらしい。しかも一つではないようだ。そのチップを見つけ出せれば、バトルがさらに奥深いものになるぞ。

◀効果範囲が広がる？　威力がアップする？

③ 隠しチップはひとつじゃない!?

前作のフォルテのような隠しチップが『2』にも存在する。しかも、1種類ではないらしい…。フォルテのように、コロコロコミックのイベントで手に入るかもしれない。要チェックだ!!

◀フォルテを超える超強力チップがあるかも!?

これ以外にも驚きの事実が…

紹介した3つの秘密。これを解明すると、もうひとつのロックマンワールドへの扉が開かれるという。その先には、いったい何が!?　キミ自身の目で確かめろ！

パーフェクトデータ Perfect Data

敵ウイルスやバトルチップ全250種類のくわしいデータを徹底公開!! 強敵と戦うときの対策、チップの効果や入手方法を知りたいときは、このデータを見て確認しよう。

敵キャラクターDATA

敵キャラクターの属性や特徴、攻撃パターンや弱点などを紹介する。なかなか倒せない強敵と出会ったときや、欲しいチップを出す敵の攻略として参考にしよう。目指すは、バスティングレベルオールSだ！

敵の属性 各記号は、[水]は水、[木]は木、[炎]は炎、[電気]は電気、[／]は属性なし、を表している

敵の名前

代表的な出現場所 出現場所をわかりやすく略して表記している。

敵のHP

敵のグラフィック

／ メットール 40	／ メットール2 80	／ メットール3 100
デンサン①	アメロッパ①	アメロッパ①
ショックウェーブ ／10	ソニックウェーブ ／40	ダイナウェーブ ／80
メットガード（＊）、ショックウェーブ（HJLRU）	メットガード（＊）、ソニックウェーブ（EIMSW）	ダイナウェーブ（GNQTV）

地面を伝わる衝撃波で攻撃してくるウイルス。メットール→2→3の順で強くなり、攻撃スピードも上がっていく。2と3は複数同時に出たときに、ヘルメットに身を隠して防御してくるので長期戦になる恐れがある。顔を上げたときに確実にダメージを与えよう。ショックウェーブ系で攻撃するといい。また、パネルアウトを使うと敵の攻撃を無効にできる。

バトルシーンのグラフィック

倒したときに得られるチップ
その敵を倒したときに手に入る可能性のあるチップを紹介。チップが出るかどうかはバトル時のバスティングレベルに関係する（P111参照）

敵の攻撃
敵の攻撃の名前、属性、攻撃力を紹介

特徴＆攻略法
敵の特徴と攻略法（有効なチップなど）を紹介

／ メットール 40	／ メットール2 80	／ メットール3 100
デンサン①	アジーナ①	アメロッパ①
ショックウェーブ ／10	ソニックウェーブ ／40	ダイナウェーブ ／80
メットガード（＊）、ショックウェーブ（HJLRU）	メットガード（＊）、ソニックウェーブ（EIMSW）	ダイナウェーブ（GNQTV）

地面を伝わる衝撃波で攻撃してくるウイルス。メットール→2→3の順で強くなり、攻撃スピードも上がっていく。2と3は複数同時に出たときに、ヘルメットに身を隠して防御してくるので長期戦になる恐れがある。顔を上げたときに確実にダメージを与えよう。ショックウェーブ系で攻撃するといい。また、パネルアウトを使うと敵の攻撃を無効にできる。

／ キャノーダム 50	／ キャノーダム2 90	／ キャノーダム3 150
デンサン①	飛行機の電脳①	マンションの電脳①
キャノン ／10	ハイキャノン ／50	メガキャノン ／100
キャノン（ABCDE）	ハイキャノン（CDEFG）	メガキャノン（EFGHI）

左前方に的のようなセンサーを出し、ロックマンをサーチしてくる。センサーに触れるとキャノン攻撃をしてくるぞ。キャノーダム→2→3の順で強くなり、センサーのスピードが上がる。サーチされたらすぐ上下に移動することで攻撃を回避しよう。攻略法としては、サーチされる前にキャノン系の攻撃で破壊すること。移動しないので、エリアスチールと近距離攻撃の組み合わせも有効。

ウイルス名	HP	出現場所	攻撃	入手チップ
カブタンク	80	コトブキ①	スモールボム 15	ミニボム（E）、スモールボム（FJOQT）
カブタンク2	120	アメロッパ②	クロスボム 40	クロスボム（DJOQT）
カブタンク3	160	ウラ④	ビッグボム 80	ビッグボム（OTY）

上下に移動しながら、ボム攻撃をしてくる。カブタンク→2→3の順で強くなり、ボムの攻撃範囲が広がっていく。3の攻撃は、ビッグボムとほぼ同等の性能を持ち攻撃スピードもかなり速い。他の敵と同時に現れたら先にこいつを倒そう。縦ラインを攻撃できるボム系やクラウド系チップがおすすめ。障害物や足場の悪いエリアだとかなり苦戦することになる。迷わずナビチップを使うのも手だ。

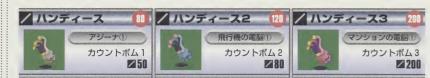
ウイルス名	HP	出現場所	攻撃	入手チップ
キオルシン	80	イヌ小屋の電脳	突進 50	ダッシュアタック（BDGJL＊）
バドラフト	150	フライトボードの電脳	突進 100、地面の炎 100	バーニングボディ（ABFLS）
ヘルコンドル	300	スリとのバトル	突進 100	—

突進攻撃をしてくる飛行ウイルス。飛行しているため、地形の影響を一切受けない。キオルシン→バドラフト→ヘルコンドルの順で強くなる。またバドラフトのみ、通ったあとのマスに炎が残る。ラインをずらしてのワイドソード攻撃が有効。ストーンキューブを自分の前に置くことで、突進を無効化することもできる。その場合は、3マス前を攻撃できるホウガンやビッグボム系で攻撃しよう。

ウイルス名	HP	出現場所	攻撃	入手チップ
クモンペ	80	アメロッパ①	クラウド 30	クラウド（CGIKN）
クモンペ2	140	ウラ①	モアクラウド 80	モアクラウド（DHJLO）
クモンペ3	220	ウラ⑤	モストクラウド 130	モストクラウド（QRTUW）

ロックマンが立っている縦ラインにクラウドで攻撃してくるウイルス。クモンペ→2→3の順で強くなる。上昇しながら移動し、その間は攻撃を受けつけないので、着地時を攻撃しよう。クラウド攻撃によってこちらの移動範囲がかなり制限させられてしまうので、電気属性のチップ（エレキソードやラビリング）で早めに倒そう。

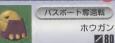
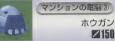
ウイルス名	HP	出現場所	攻撃	入手チップ
ゴースラー	50	アジーナ①	舌攻撃 30	リカバリー30（H）、リカバリー50（N）、インビジブル1（AFLRU＊）
ゴースラー2	80	マザーコンピュータの電脳②	舌攻撃 80	リカバリー50（G）、リカバリー80（F）、インビジブル2（BHMQV＊）
ゴースラー3	120	お城の電脳①	舌攻撃 140	リカバリー80（O）、リカバリー120（S）、インビジブル3（CGKPW＊）

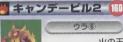
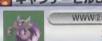
ロックマンの目の前にワープして攻撃してくる。ゴースラー→2→3の順で強くなる。敵エリアにいるときはこちらの攻撃をヒットさせづらいので、接近してくるのを待とう。さらにHPが減ってくるとリカバリーを使ってくるので、強力なチップで一気に決着をつけないと長期戦になってしまう。ソード系で攻撃しよう。また、相手のリカバリーを逆手に取ったバッドメディスンも有効。

ロックマン側の最前列に時限爆弾を置いてくる。ハンディース→２→３の順に強くなり、時限爆弾の爆風の威力もあがる。時限爆弾は、ロックバスターで破壊可能なので、できれば爆発前に破壊したい。このとき、時限爆弾ごと本体を攻撃できる、貫通力のあるチップを使うのがベスト。貫通力があり威力のあるブレード系がおすすめだ。

当たるとマヒする光輪で攻撃してくるウイルス。ラビリー→ハイラビリー→メガラビリーの順で強くなる。攻撃力は強くないが、マヒしてしまうと立て続けに攻撃を食らってしまうことがあるので注意が必要。かなり素早く敵エリア内を動き回るので、敵エリア全体を攻撃できるカウントボム系で撃破したい。

上空から落下する隕石を使った攻撃を仕掛けてくるウイルス。メテファイア→フルファイア→デスファイアの順に強くなり、隕石の落下数が増える。障害物がある場合、その陰に隠れて攻撃してくるので、３マス前を攻撃できるチップで応戦しよう。アースクエイク系、ボム系が特に有効。

ロックマンを追いかけながら跳ねるバブルを撃ち出してくる。バブルは、バトルチップやロックバスターで破壊できる。プクール→プクールボウ→プクールバブの順で強くなるぞ。また、プクールボウだけは炎属性なので、水属性のチップで攻撃しよう。こいつは移動しないので、クラウド系が特に有効だ。

名前	HP	出現場所	攻撃	ダメージ	入手チップ
ハルドボルズ	60	コトブキ①	ホウガン	50	ホウガン（OPQRS）
ハルドボルズ2	100	パスポート奪還戦	ホウガン	80	—
ハルドボルズ3	160	マンションの電脳③	ホウガン	150	—

床を破壊する鉄球を口から吐き出すウイルス。口を閉じた状態のときは、基本的にダメージを与えられない。口が開いたときに攻撃しよう。ハルドボルズ→2→3の順で強くなるが、2はイベント中のバトルでしか戦えない。ちなみにブレイクハンマーやテッキュウを使えば、口を閉じている状態でもダメージを与えることができる。試してみよう。

名前	HP	出現場所	攻撃	ダメージ	入手チップ
キャンデービル	130	お城の電脳①	火の玉	60	リモローソク1（CFIMV）
キャンデービル2	160	ウラ⑥	火の玉	100	リモローソク2（AGJLT）
キャンデービル3	300	WWW②	火の玉	160	リモローソク3（BEHNW）

口から炎を吐いて攻撃してくるウイルス。キャンデービル→2→3の順に強くなる。後ろにいるリモローソクでHPを自動的に回復するので、できればリモローソクを先に破壊してしまおう。水属性のチップが有効なので、アクアソード、バブルショットなどで攻撃しよう。3は炎を吐くスピードが速いので、正面から攻撃するときには注意が必要だ。

名前	HP	出現場所	攻撃	ダメージ	入手チップ
チャマッシュ	90	免税店の電脳	バッドスパイス1	20	バッドスパイス1（ACGQT）
キマッシュ	140	免税店の電脳	バッドスパイス1	40	バッドスパイス2（BEHJN）
クロマッシュ	200	免税店の電脳	バッドスパイス1	80	バッドスパイス3（DKMPQ）

ロックマンのそばにワープして、毒の胞子を撒き散らすウイルス。チャマッシュ→キマッシュ→クロマッシュの順に強くなる。胞子は、敵の周り1マス分ばら撒かれるので回避しづらいぞ。草むらエリアに出現するので、草むらごと炎属性の武器で燃やしてしまおう。免税店の電脳世界で、全種類と戦うことができる。

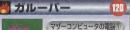
名前	HP	出現場所	攻撃	ダメージ	入手チップ
スウォーディン	90	コトブキ①	ロングソード／ワイドソード	40／40	ロングソード（AILOY）
スウォードラ	140	コトブキ①	ロングソード／フレイムソード	50／50	フレイムソード（FHNR）
スウォータル	200	マザーコンピュータの電脳①	ロングソード／アクアソード	100／100	アクアソード（AHNRW）

ロックマンが立っている位置に合わせて、2つのソードを使い分けてくる。スウォーディン→スウォードラ→スウォータルの順で強くなるが、それぞれ属性が違うので注意が必要。後回しにしているとエリアスチールを使われ、追い詰められるので早めに破壊しよう。パネルアウトで相手の進行を防ぐ方法がオススメ。倒すとソード系のチップが手に入ることがあるので、なるべく逃げずに倒そう。

敵自身が巨大な分銅に変身して攻撃してくる。ポワルド→2→3の順で強くなる。変身前は素早く飛び跳ねているので変身後を狙おう。落ちてきた分銅さえかわしてしまえばスキだらけなので、このときが反撃のチャンスだ。ソード系など、できるだけ威力の高いチップで攻撃しよう。要領さえつかめば、ロックバスターでも十分破壊できる。

敵の撃つネズミ型ミサイルは、ロックマンと縦のラインが合うと一度だけ曲がる。曲がった後に前後に移動してかわそう。また、ネズミ型ミサイルは破壊可能。敵エリア内を素早く動き回るので、攻撃範囲の広いビッグボムや、カウントボムなどで攻撃しよう。チュートン→2→3の順で強くなるぞ。倒すとネズミ型ミサイル、ラットン系が手に入ることがあるのだ。

パララ→2→3の順で強くなるぞ。パネルを破壊するリモコゴローを使って攻撃をしてくる。電撃が落ちた床はしばらくの間消えてしまうので、こちらのエリアを破壊され逃げ場を失うと厄介。他の敵と同時に出た場合、こいつを優先して倒そう。電気属性なので、木属性のフォレストボムやバンブーランスで速攻だ。また、届くのであればクラウド系も有効だぞ。

普段は上空に待機していて、攻撃するときだけ下に降りてくるウイルス。ミノゴロモン2→3→ミノゴロモンの順で強くなる。出現場所は床に影ができるので、その影で確認可能。わずかな間しか攻撃できないので、他の敵といっしょに出たときは後回しにしよう。敵エリアの奥にいることが多いので、遠距離かつ炎属性のヒート系で迎え撃とう。

ガルー 90	ガルーバー 120	ガルードラ 200
起爆装置の電脳①	マザーコンピュータの電脳①	マンションの電脳②
ヒートショット 20	ヒートブイ 60	ヒートクロス 120
ヒートショット（BGHP）	ヒートブイ（CDJNS）	ヒートクロス（KOPTV）

口から火の玉を吐くウイルス。ガルー→ガルーバー→ガルードラの順で強くなる。攻撃時にはロックマンと横ラインを合わせるので、上下に回避しよう。攻撃してもいいが、敵の攻撃スピードが速いので、相打ちになる恐れがある。ラインをずらして、ワイドソードで攻撃すると楽。素早く敵エリア内を動き回るので、全体攻撃ができるカウントボム系で攻撃してもいい。

フレイボー 90	フレイボー2 130	フレイボー3 160
起爆装置の電脳②	特別任務①のバトル	特別任務①のバトル
突撃 20	突撃 40	突撃 60
ラインアウト（FHJQT）	―	―

床を突き破りながら突進してくる厄介なウイルス。フレイボー→2→3の順で強くなり、2、3はイベントの特別任務で戦える。出現場所から動かないのはフレイボーだけで、2、3はロックマンの前にワープしてから突進してくる。こちらのエリアを破壊され逃げ場を失うとかなり危険なので、突進される前に水属性のアクアソードや、バブルショット系で一気にケリをつけよう。

エビロン 100	エビデル 130	エビクロス 160
ケロの中継車の電脳	お城の電脳①	ウラ①
バブルショット 50	バブルブイ 100	バブルクロス 150
バブルショット（BGHPR）	バブルブイ（CDJNS）	バブルクロス（KOPTV）

横に跳ねるバブルで攻撃してくるウイルス。エビロン→エビデル→エビクロスの順で強くなるとともに、攻撃の範囲が広がる。バブルはスピードが速く避けにくいので、無理に攻撃するのは禁物。電気属性の攻撃がよく効くので、エレキソードやラビリングで攻撃しよう。

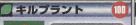
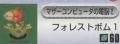
バジリコ 160	アボリコ 220	ナタリコ 300
マザーコンピュータの電脳④	マンションの電脳②	Sライセンス試験
マスク本体 20	マスク本体 50	マスク本体 100
毒ガス6HP／秒	毒ガス12HP／秒	毒ガス30HP／秒
ポイズンマスク（SUW）	ポイズンフェイス（UW）	／

顔につけた仮面で防御をしつつロックマンに接近、毒ガス攻撃をしてくる。バジリコ→アボリコ→ナタリコの順で強くなる。攻撃時に仮面をはずすので、3マス前を攻撃できる武器や斜めから攻撃できる武器で破壊しよう。正面からの攻撃は、本体の前の仮面が防ぐので意味がないぞ。草むらのあるエリアに出現するので、フレイムソードで一気に大ダメージを与えてしまうのもいい。

放物線を描きながら突進してくるウイルス。ユラ→ユラユラ→ユラリオンの順で強くなる。また、キューブ系の障害物が前にあると、その周りを何週もする習性がある。それを利用して敵エリアに障害物を置くことで足止めも可能。障害物を作るチップがフォルダに入っていない場合は、ソード系やイアイフォームで近づく敵に斬りつけよう。

風船爆弾を飛ばしてくるウイルス。タコバル→タコバリン→タコバレーの順で強くなる。特定の場所にしか出現しないので、遭遇する機会は少ない。だがこのウイルスしか持っていないチップ（順にアクアバルーン、エレキバルーン、ヒートバルーン）を出すので、チップコンプリートのためにも戦おう。それぞれ属性が違うのでそれに応じたチップを使って攻撃だ。

ヨーヨーを飛ばして攻撃してくるウイルス。ヨーヨット→ヨーシップ→ヨーランドの順で強くなる。このウイルスは上下に移動し、ロックマンの横に並ぶと攻撃してくる。ヨーヨーの射程距離は3マスなので、敵が最前列にいるとき以外は、自エリアの一番奥にいれば安全。上下にしか移動しないのでビッグボム系やクラウド系が有効。

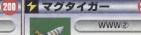
一定の間隔で前作のアーバルボーイのようなアローを射つウイルス。シェルキー→シェルニー→シェルジーの順で強くなる。殻にこもっているときは、ダメージを与えることができない。攻撃時に殻を開くので、その瞬間を攻撃するか、ブレイクハンマーやテッキュウなどで殻ごと破壊してしまおう。

キルプラント 100	キルウィード 160	キルフラワー 220
マザーコンピュータの電脳②	ウラコトブキ①	ウラ⑤
フォレストボム1 60	フォレストボム2 100	フォレストボム3 160
フォレストボム1（BGHPR）	フォレストボム2（CDJNS）	フォレストボム3（KOPTV）

フォレストボムで攻撃してくるウイルス。キルプラント→キルウィード→キルフラワーの順で強くなる。吐き出すタネから木の槍が出現しロックマンを攻撃してくる。そのタネを吐いた場所の上下に逃げるのが、もっとも安全。木属性なので、炎属性のフレイムソードやヒートブイなどが有効だぞ。

カーズ 100	カーズナ 130	カーズド 200
お城の電脳①	ウラコトブキ①	ウラ⑦
噛み付き 100	噛み付き 150	噛み付き 200
カースシールド1（OPS）	カースシールド2（AOP）	カースシールド3（AOP）

突然ロックマンの目の前に現れて噛み付いてくるウイルス。カーズ→カーズナ→カーズドの順で強くなる。口を閉じているときは少ししかダメージを与えられない。ロックマンに密着して攻撃してくるので、接近して口を開いているときに1歩下がって攻撃するのがコツだ。ソード系チップをセットして、逃げながら斬りつけよう。

ヌール 100	ヌメリー 160	ヌメルタ 220
ウラ①	ウラ⑦	SSライセンス試験
突き飛ばし 40	突き飛ばし 60	突き飛ばし 80
ウズシオ 200	ウズシオ 200	ウズシオ 200
ウズシオ（ACEGI）	ブラックホール（BDFHJ）	—

ウズシオを使って攻撃してくるウイルス。ヌール→ヌメリー→ヌメルタの順で強くなる。ヌメルタはイベント戦でしか出現しない。しばらく地面に攻撃判定が残るウズシオを使った後、ロックマンの目の前に現れて突き飛ばし攻撃をしてくる。誤ってウズシオに進入するとダメージを受けてしまうぞ。また自動的にHPを回復するので、大ダメージを与えられるエレキソードで一気に倒そう。

マグニッカー 160	マグニルド 200	マグタイガー 240
飛行機の電脳②	ウラ⑥	WWW②
マグネットボム 0	マグネットボム 0	マグネットボム 0
突進 80	突進 100	突進 140
マグネットボム1（FG＊）	マグネットボム2（DR＊）	マグネットボム3（HQS）

マグネットボムでマヒさせて、突進してくるウイルス。マグニッカー→マグニルド→マグタイガーの順で強くなり、マグネットボムの範囲も広がる。複数出現すると連続でマヒさせられて致命傷を負う恐れがある。こいつが出現するエリアでは瞬間的に全体攻撃できるナビチップを複数用意しておこう。

自分自身を武器に変化させて攻撃するウイルス。ダークシャドー→レッドデビル→ブルーデーモンの順で強くなる。ソード系以外でダメージを与えることはできないぞ。剣や斧に変化してロックマンのエリアに入ってきたときに、ソード系で斬りつけよう。最初は苦戦するかもしれないが、慣れてしまえばカンタンに倒すことができるぞ。

ロックマンのエリアに突風を出して吹き飛ばそうとするウイルス。ウインドボックス→バキュームファン→ストームボックスの順で強くなる。この3体のうち、バキュームファンだけは、ロックマンを引き寄せる特殊攻撃をしてくるぞ。他の敵の攻撃がよけづらくなるので早めに倒す必要がある。攻撃力自体はないので、キャノン系で狙い撃ちにしよう。

当たるとマヒする光輪をだすウイルス。UFOサニー→UFOトニー→UFOジェニーの順で強くなる。たまに突進してくるときがあるので注意が必要。このウイルスは電気属性なので、木属性の攻撃が有効だ。バンブーランスやフォレストボムで攻撃しよう。また、UFOサニー以外は、SSSライセンス試験のイベントでしか戦うことはできないぞ。

障害物に隠れながら突然ロックマンの斜め前に出現し、攻撃をしかけてくる忍者のようなウイルス。ゲニン→チューニン→ジョーニンの順で強くなる。攻撃は、ロックマンの斜め前からクナイで攻撃してくる。木属性なので、炎属性の攻撃が特に有効。目の前に現れたときに、ソード系で斬ろう。

フデロー　100
ウラ④
接触によるダメージ　60
ホーリーパネル（CELR）

フデロー2　100
WWW①
接触によるダメージ　80
—

フデロー3　200
WWW③
接触によるダメージ　100
—

敵エリアや、ロックマンのエリアのパネルを変化させるウイルス。フデロー→2→3の順で強くなる。他の敵といっしょに出現してくるので、できればまっ先に倒したい。後回しにすると、敵を守るパネルを使ってきたりするので苦戦するぞ。攻撃自体をしかけてくることはないので、こちらのエリアに来たときにソード系で攻撃しよう。

マグマドラゴン　300
マンションの電脳③
ドラゴンファイア　100
マグマドラゴン（FGRY）

ブルードラゴン　200
SSライセンス試験
ドラゴンブリザード　100
—

イエロードラゴン　200
SSSライセンス試験
ドラゴンサンダー　100
—

めったに出てこないドラゴン型ウイルス。必ずいくつか穴の空いたエリアに出現し、その中からランダムで現れて炎を吐く。ロックマンの足元に向けて炎を吐くのでパネルが光るのを見てから回避しよう。吐いた炎はしばらく地面に残るぞ。ドラゴンごとに属性が違うので有利な属性のチップで攻撃しよう。

メガリアA　100
ウラ④
フェイスアタック　100
アクアオーラ（A）

メガリアH　150
ウラ④
フェイスアタック　150
フレイムオーラ（R）

メガリアW　200
ウラ⑦
フェイスアタック　200
ウッドオーラ（S）

メガリアE　250
ウラ⑦
フェイスアタック　250
エレキオーラ（L）

属性のついたオーラに守られているウイルス。3マス前まで自分の頭を飛ばして攻撃してくる。メガリアA→H→W→Eの順で強くなる。左から順に、電気、水、火、木の属性で攻撃すれば、オーラを無視してダメージが与えられる。属性攻撃ができないときは、飛び出した頭目がけて、ソード系で斬りつけよう。

もぐら叩きのように顔を出し、1回でも攻撃をはずすとエスケープする。攻撃を当てるたびにスピードが速くなるので、相手の体力が少なくなってきたら確実にヒットするナビチップを使おう。そうカンタンには倒せないが、倒すと貴重なチップが手に入ることがあるのだ。

WWWエリアに出現する謎のウイルス。カウントが0になる度に爆発し、ロックマンに大ダメージを与える。プロテクト→メガプロテクト→ギガプロテクトの順で強くなる。このウイルスの恐ろしいところは、自分の体力より威力の低い攻撃を無効化し、3体同時に破壊しなければいけないことだ。ヒートマン＋クサムラステージなどを使わない限り勝つことはむずかしいだろう。

前作のラスボス、ドリームウイルスの周りに出現したウイルス。ドリームオーラをまとっていて、その数値以下の攻撃を無効化してしまうぞ。まず、強力なチップでドリームオーラを消してから攻撃しなければならない。連続チップ攻撃やプログラムアドバンスで撃破しよう。ウイルスごとに属性や攻撃パターンが違うので要注意。倒すとバトルがグッと楽になる、ドリームオーラ系のチップを持っていることがあるぞ。

ボスキャラ&ネットナビ V2、V3データ

これを読んで、強力なナビチップの全コレクションに挑戦してみよう！

一度倒したボスキャラは、より強力な「V2」となって復活する。出現する場所は右の表の通りで（V2は固定、V3はランダム）、こいつを倒した後、一度プラグインしなおすと「V3」が出現する。弱い敵が出現しないシノビダッシュを使えば、遭遇率が上がるぞ。

ボスキャラ名	出現場所およびパワーアップ度
エアーマン	デンサンエリア①に出現。V2はHPが約1.5倍で攻撃力は約3倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は約7倍だ。
クイックマン	コトブキエリア①に出現。V2はHP、攻撃力ともに1.5倍になり、V3は2倍になる。新たにVソードを使う。
カットマン	アジーナエリア②に出現。V2はHPが約1.3倍で攻撃力は1.5倍。V3はHPが約1.5倍で攻撃力は約2倍だ。
シャドーマン	ウラインターネット⑤に出現。V2のHP、攻撃力は1.5倍、V3は2倍と5倍に。新たにムラマサを使う。
ナイトマン	アメロッパ①に出現。V2はHPが約1.2倍で攻撃力は1.5倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は約2.5倍だ。
マグネットマン	ウラインターネット②に出現。V2はHPが約1.5倍で攻撃力は約1.5倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は2倍だ。
フリーズマン	ウラインターネット⑦に出現。V2はHPが約1.2倍で攻撃力は約1.5倍。V3はそれぞれ約1.5倍、約2倍に。
ファラオマン	WWW①に出現。V2はHPが約1.3倍で攻撃力は約1.5倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は約2倍だ。
ナパームマン	WWW②に出現。V2はHPが約1.2倍で攻撃力は約1.5倍。V3はHPが約1.5倍で攻撃力は約2倍だ。
プラネットマン	WWW③に出現。V2はHPが約1.5倍で攻撃力は約1.2倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は約1.5倍だ。
フォルテ	条件（P121参照）を満たすとWWW③に出現。V2、V3はなく攻撃力が約2倍のSPのみ。

ネットナビをまず一度倒す。その後シナリオを1～3話分進めて、オペレータに再戦を申し込もう。「V2」「V3」に出会えるぞ。シナリオクリア前にネットナビを使うオペレータに話して回ろう。

ネットナビ名	パワーアップ度および使用オペレータ名
ヒートマン	V2はHPが約1.2倍で攻撃力は約1.2倍。V3はHPが約1.5倍で攻撃力は約1.5倍だ。オペレータは火野ケンイチ。
トードマン	V2はHPが2倍で攻撃力は2倍。V3はHPが3倍で攻撃力は5倍だ。オペレータは、緑川ケロ。
サンダーマン	V2はHPが約1.5倍で攻撃力は1.5倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は2倍だ。オペレータはラウル。
スネークマン	V2はHPが約1.5倍で攻撃力は1.5倍。V3はHPが2倍で攻撃力は2倍だ。オペレータはミリオネア。
ガッツマン	V2はHPが約1.5倍で攻撃力は5倍。V3はそれぞれ約3倍、10倍だ。新たにロケットガッツパンチを使う。デカオのナビ。
ブルース	V2はHPが約1.5倍で攻撃力は約1.5倍。V3はHPが約2倍で攻撃力は約2.5倍だ。オペレータは炎山。
ゲートマン	V2はHPが約1.3倍で攻撃力は約1.5倍。V3はHPが約1.5倍で攻撃力は約3倍だ。オペレータは名人。

チップDATA【バトルチップ】

ゲーム中手に入るチップの種類は、250種類にものぼる。ここではそのチップの特徴をID番号順に紹介していくぞ。まずは、6種類のコードを持つ通常チップからだ。

1 キャノン 40 1 16
前方（画面右）にいる敵1体をキャノン弾で攻撃する。ボタンを押してから弾が出るまで、多少時間がかかる
A <初> <敵>キャノーダム
B <初> <敵>キャノーダム
C <ミ>起爆装置の電脳①(p46) <敵>キャノーダム
D <敵>キャノーダム
E <イ>クイズ①(p75) <敵>キャノーダム

チップID番号

チップの名前

チップの効果

攻撃力
攻撃系のチップの場合、当たったときのダメージ

レア度
チップの珍しさを5段階で表示（珍しいものが5）

容量

チップのグラフィック

チップの属性
各記号は、（水滴）は水、（葉）は木、（炎）は炎、（稲妻）は電気、（斜線）は属性なし、を表している

各コードの入手法
入手法リスト内の各記号の意味は、次の通り
<初>ゲームスタート時に持っている
<イ>イベントで入手（記号の後にイベントの種類と紹介ページを併記）
<ミ>固定のミステリーデータを調べて入手（場所と紹介ページを併記）
(ミ)これは中身が固定ではなくランダムのミステリーデータ
<店>ショップで購入可能なもの（ショップの場所と紹介ページを併記）
<敵>特定の敵を倒すと得られることがある（その敵の名前を併記）

1 キャノン　無属性　攻撃力40　レア度1　容量16

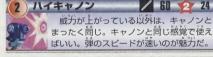
前方（画面右）にいる敵1体をキャノン弾で攻撃する。ボタンを押してから弾が出るまで、多少時間がかかる。

コード	入手法
A	<初> <敵>キャノーダム
B	<初> <敵>キャノーダム
C	<ミ>起爆装置の電脳①(p46) <敵>キャノーダム
D	<敵>キャノーダム
E	<敵>キャノーダム
*	<イ>クイズ①(p75)

2 ハイキャノン　無属性　攻撃力60　レア度2　容量24

威力が上がっている以外は、キャノンとまったく同じ。キャノンと同じ感覚で使えばいい。弾のスピードが速いのが魅力だ。

コード	入手法
C	(ミ)ウラ② <敵>キャノーダム2
D	(ミ)ウラ② <敵>キャノーダム2
E	<ミ>飛行機の電脳②(p81) (ミ)アジーナ② <敵>キャノーダム2
F	(ミ)ウラ② <敵>キャノーダム2
G	(ミ)アメロッパ③、ウラ② <敵>キャノーダム2
*	<ミ>マンションの電脳②(p95)

3 メガキャノン　無属性　攻撃力80　レア度3　容量32

キャノン系最強のチップ。かなり後半で手に入るわりには、少し攻撃力が低い。使い所がむずかしいチップだ。

コード	入手法
E	<敵>キャノーダム3
F	<敵>キャノーダム3
G	<敵>キャノーダム3
H	<敵>キャノーダム3
I	(ミ)ウラ③ <敵>キャノーダム3
*	

4 ショットガン　無属性　攻撃力30　レア度1　容量4

敵にヒットすると奥の1マスに誘爆する。そこに敵がいれば、同じダメージを与えられる。使うタイミングが重要だ。

コード	入手法
B	<店>デンサン①
F	
H	
J	<初>
N	
*	<ミ>マザーコンピュータの電脳③(p60)

5 ブイガン　無属性　攻撃力30　レア度1　容量4

敵にヒットするとナナメ奥の2マスに誘爆する。最大3体の敵にダメージを与えられるが、タイミングがかなりむずかしい。

コード	入手法
A	<ミ>ガス湯沸かし器の電脳①(p38)
F	
G	
L	<初>
P	(ミ)デンサン②
*	

6 クロスガン　30　★1　8

敵にヒットするとナナメ4方向のマスに誘爆する。敵ができるだけ多くいる場合に使うのが効果的だ。

コード：H J M Q S *

<店>オフィシャルSQ
<ミ>デンサン②
<イ>バグのかけらと交換

7 スプレッドガン　30　★2　20

敵にヒットすると、周囲のマスに誘爆する。中央のマスにいる敵にヒットさせれば、エリア全体にダメージを与えられる。

コード：M N O P Q *

<イ>バグのかけらと交換
(ミ)コトブキ① <店>アジーナ①
(ミ)デンサン③ <店>デンサン③
<ミ>マザーコンピュータの電脳②(p59) (ミ)アジーナ①
<店>デンサン①
<イ>チップ交換(p44)

8 バブルショット　40　★1　12

ショットガンのアクア属性版。基本的にショットガンと同じように使えばいい。ヒート属性の敵には、効果大だ。

コード	入手方法
B	<敵>エビロン
G	<イ>キャンプ場の研究者がくれる－第2話 <敵>エビロン
H	<敵>エビロン
P	<敵>エビロン
R	<ミ>コンロの電脳(p6) <敵>エビロン
*	

9 バブルブイ　40　★1　16

ブイガンのアクア属性版。ブイガンよりも多少攻撃力が高いので、両方持っているときは、こちらを使おう。

コード	入手方法
C	<敵>エビデル
D	<敵>エビデル
J	<敵>エビデル
N	(ミ)アメロッパ① <敵>エビデル
S	<敵>エビデル
*	

10 バブルクロス　40　★2　20

クロスガンのアクア属性版。ヒート属性の敵が数多く出現するマップでは、なかなか重宝するチップだ。

コード	入手方法
K	(ミ)アメロッパ① <敵>エビクロス
O	<敵>エビクロス
P	<敵>エビクロス
T	<敵>エビクロス
V	<敵>エビクロス
*	

11 バブルスプレッド　40　★3　32

スプレッドガンのアクア属性版。威力は低いが、手に入れるチャンスが意外に少ない。レアなチップだぞ。

コード	入手方法
E	<敵>プクール
F	<敵>プクール
I	<敵>プクール
L	<敵>プクール
M	<敵>プクール
*	

12 ヒートショット　50　★1　14

ショットガンのヒート属性版。属性があり、攻撃力が少し上がっていること以外はショットガンと同じだ。

コード	入手方法
B	<敵>ガルー
G	<敵>ガルー
H	<敵>ガルー
P	<敵>ガルー
R	
*	

13 ヒートブイ　50　★1　18

ブイガンのヒート属性版。ウッド属性の敵が数多く出現するシナリオ4では、大活躍するチップだ。

コード	入手方法
C	(ミ)アメロッパ② <敵>ガルーバー
D	<敵>ガルーバー
J	<敵>ガルーバー
N	(ミ)アジーナ① <敵>ガルーバー
S	<敵>ガルーバー
*	

14 ヒートクロス　50　★2　22

クロスガンのヒート属性版。ウッド属性でなくても、クサムラの上にいる敵には、2倍のダメージが与えられる。

コード	入手方法
K	<敵>ガルードラ
O	(ミ)ウラ③ <敵>ガルードラ
P	<敵>ガルードラ
T	<敵>ガルードラ
V	<敵>ガルードラ
*	

15 ヒートスプレッド　50　★3　36

スプレッドガンのヒート属性版。このチップを持っているプクールボウには、なかなか出会えない。当然手に入りにくい。

コード	入手方法
E	<敵>プクールボウ
F	<敵>プクールボウ
I	<敵>プクールボウ
L	<敵>プクールボウ
M	<敵>プクールボウ
*	

16 ミニボム

／ 50 ★1 8

ボムを投げて3マス前を攻撃する。ボムは放物線を描いて飛んでいくので、足を止めている敵以外には、ヒットさせにくい。

コード	入手方法
B	<初> (ミ)デンサン②
E	<敵>カブタンク
G	
L	
O	
*	<ミ>携帯ゲーム機の電脳(p41)

17 スモールボム

／ 50 ★1 12

縦に1マスずつに爆風が広がるボム。横移動をしない敵には、確実にダメージを与えられる。便利なチップだ。

コード	入手方法
F	<敵>カブタンク
J	<店>デンサン① <敵>カブタンク
O	<敵>カブタンク
Q	(ミ)コトブキ① <敵>カブタンク
T	<敵>カブタンク
*	<ミ>飛行機の電脳④(p80)

18 クロスボム

／ 60 ★2 16

十字方向に爆風が広がるボム。効果範囲が広いので、エリア内を素早く動く敵にもヒットさせやすい。

コード	入手方法
D	<敵>カブタンク2
J	<敵>カブタンク2
O	<敵>カブタンク2
Q	<敵>カブタンク2
T	(ミ)アジーナ② <敵>カブタンク2
*	

19 ビッグボム

／ 70 ★3 32

全方向に爆風が広がるボム。敵エリア中央に投げれば、エリア全域を攻撃できる。メテファイアなど、岩陰に隠れる敵に有効。

コード	入手方法
O	(ミ)WWW① <敵>カブタンク3
Q	
T	<敵>カブタンク3
V	
Y	<敵>カブタンク3
*	<イ>チップ交換(p87)

20 フォレストボム1

100 ★1 10

ウッド属性のタネ型ボム。敵にヒットしなくてもタネはその場に留まり、しばらくしてから、ウッドタワーとなり発射される。

コード	入手方法
B	<敵>キルプラント
G	<敵>キルプラント
H	<敵>キルプラント
P	<敵>キルプラント
R	(ミ)アメロッパ① <敵>キルプラント
*	<イ>日暮がくれる－第5話

21 フォレストボム2

120 ★2 15

フォレストボムのパワーアップ版。タネにアクア属性の攻撃を当てると、ウッドタワーの威力が2倍にパワーアップする。

コード	入手方法
C	<敵>キルウィード
D	<敵>キルウィード
J	<敵>キルウィード
N	<敵>キルウィード
S	<敵>キルウィード
*	

22 フォレストボム3

150 ★3 20

最強のフォレストボム。パワーアップしたウッドタワーをエレキ属性の敵にヒットさせると、通常の4倍のダメージになる。

コード	入手方法
K	<敵>キルフラワー
O	<敵>キルフラワー
P	<敵>キルフラワー
T	<敵>キルフラワー
V	<敵>キルフラワー
*	

23 ソード

／ 80 ★1 12

目の前1マスにいる敵をソードで斬り付ける。最初から持っているチップの中では、もっとも威力が高い。

コード	入手方法
A	(ミ)ウラ①
K	
L	<ミ>ブラックボードの電脳(p35)
S	<初> <ミ>お城の電脳②(p72) (ミ)デンサン②
Y	
*	

24 ワイドソード

／ 80 ★1 16

縦3マスを同時に斬り付けるソード。敵の正面に立たなくていいので、安全な場所から攻撃できる。ナナメ前から斬り付けろ。

コード	入手方法
A	(ミ)ウラ①
C	
L	<初> <ミ>起爆装置の電脳②(p46)、マザーコンピュータの電脳④(p61) <店>オフィシャルSQ
Q	
Y	(ミ)デンサン③
*	<店>アメロッパSQ

25 ロングソード

／ 80 ★2 22

横2マスを同時に斬り付けるソード。最前列まで出てこない敵でも、このソードならダメージを与えられる。

コード	入手方法
A	(ミ)ウラ① <敵>スウォーディン
I	<敵>スウォーディン
L	<ミ>コトブキ①、お城の電脳④(p74) <敵>スウォーディン
O	<敵>スウォーディン
Y	(ミ)デンサン③ <敵>スウォーディン
*	

26 フレイムソード
炎 100 ★2 24

ヒート属性のソード。ワイドソードと同じく縦3マスを同時に攻撃できる。ウッド属性の敵に対して効果バツグンだ。

コード	入手方法
F	<敵>スウォードラ
H	<敵>スウォードラ
N	<敵>スウォードラ
R	<敵>スウォードラ
U	
*	

27 アクアソード
水 100 ★2 26

アクア属性のソード。属性がちがう以外は、フレイムソードとまったく同じ。ヒート属性の敵に対して有効だ。

コード	入手方法
A	<敵>スウォータル
H	<敵>スウォータル
N	<店>コトブキSQ <敵>スウォータル
R	<敵>スウォータル
W	<敵>スウォータル
*	

28 エレキソード
電 100 ★3 28

エレキ属性のソード。氷のパネルの上にいる敵には2倍のダメージを与えられる。その敵がアクア属性なら4倍だ！

コード	入手方法
E	<ミ>ケロの中継車(p4)
H	
N	(ミ)コトブキ②
R	
V	
*	<ミ>冷蔵庫の電脳(p66)

29 フレイムブレード
炎 90 ★3 32

ヒート属性のロングソード。クサムラライインといっしょに使用すれば、与えるダメージは2倍になる。セットで使おう。

コード	入手方法
F	
H	
P	
R	<イ>オフィシャルがくれる－第４話 <店>コトブキSQ
Z	
*	(ミ)WWW①

30 アクアブレード
水 90 ★3 32

アクア属性のロングソード。動き回る敵に対しては、攻撃をヒットさせづらい。ヒート属性の敵に2倍のダメージを与える。

コード	入手方法
A	
F	
J	
R	<店>コトブキ②
Z	
*	(ミ)WWW①

31 エレキブレード
電 90 ★3 32

エレキ属性のロングソード。アイスラインと同時に使用すると効果バツグン。やはりセットで使いたい。

コード	入手方法
E	
F	
M	
N	(ミ)コトブキ②
R	<店>ウラ①
*	(ミ)WWW①

32 フミコミザン
無 150 ★3 54

2マス前に踏み込んで斬り付けるソード。ワイドソードと同じ効果範囲があるので、遠くの敵に、確実にダメージを与えられる。

コード	入手方法
D	
H	
M	<イ>助けてという依頼に応える(p87)
Q	(ミ)ウラ①
U	
*	

33 リョウテクナイ1
無 40 ★1 48

1マス前の上下に3連続攻撃を繰り出す。ほぼ確実に3回ヒットするので、120のダメージを与えられる。

コード	入手方法
E	<敵>ゲニン
I	<敵>ゲニン
L	<敵>ゲニン
P	<敵>ゲニン
S	<敵>ゲニン
*	

34 リョウテクナイ2
無 40 ★2 64

2マス前の上下に3連続攻撃を繰り出す。射程範囲がちがうだけで、与えるダメージは1と変わっていない。

コード	入手方法
D	<敵>チューニン
F	<敵>チューニン
J	<敵>チューニン
Q	<敵>チューニン
R	<敵>チューニン
*	

35 リョウテクナイ3
無 40 ★3 78

3マス前の上下に3連続攻撃。射程範囲が広すぎて、敵の種類によっては、使いにくいチップになってしまうので注意しよう。

コード	入手方法
C	<敵>ジョーニン
G	<敵>ジョーニン
H	<敵>ジョーニン
K	<敵>ジョーニン
N	<敵>ジョーニン
*	

36 カスタムソード ／ ? ★4 68

縦3マス、横2マスの巨大な攻撃範囲を持つソード。カスタムゲージがたまっていくほど、攻撃力が高くなっていく。

コード	入手場所
B	<店>ナンバーマン
G	
K	
Q	
T	
*	

37 ムラマサ ／ ? ★5 88

チップを使用した時点で受けているダメージの数値が、そのまま攻撃力になる呪いのソード。一発逆転を狙うならコレだ！

コード	入手場所
N	
O	<敵>シャドーマンV 3
T	
U	
W	
*	

38 バリアブルソード ／ 160 ★4 40

さまざまな効果があるテクニカルなソード。他のソードと比べても、攻撃力が高いので、普通に使ってもいい。

コード	入手場所
B	<イ>チップ交換(p55) (ミ)ウラ⑦
L	<敵>ホンキノラッシュ
N	<敵>ホンキノラッシュ
T	<敵>ホンキノラッシュ
Z	
*	

39 イアイフォーム ／ 180 ★4 24

Aボタンを押し続けていれば、自動的にこちらのエリアに入ってくる敵を斬り付けてくれる。ゴースラーなどと戦う時に有効。

コード	入手場所
A	
D	
H	
L	<イ>チップくださいという依頼に応える(p55)
Q	
*	

40 ショックウェーブ ／ 40 ★1 10

パネルにそって進む衝撃波で攻撃するチップ。貫通力があるので、複数の敵に同量のダメージを与えてくれるぞ。

コード	入手場所
H	<敵>メットール
J	<敵>メットール
L	<敵>メットール
R	<敵>メットール
U	(ミ)デンサン② <敵>メットール
*	

41 ソニックウェーブ ／ 60 ★2 30

ショックウェーブのパワーアップ版。パネルに穴があいていると、衝撃波は消えてしまう。地形に注意して使おう。

コード	入手場所
E	<敵>メットール2
I	<イ>日暮がくれる−第5話 (ミ)アジーナ② <敵>メットール2
M	<敵>メットール2
S	<敵>メットール2
W	(ミ)アメロッパ③ <敵>メットール2
*	

42 ダイナウェーブ ／ 90 ★3 50

ウェーブ系最強のチップ。キューブや岩は貫通するので、後ろに隠れている敵にもダメージを与えられる。

コード	入手場所
G	(ミ)コトブキ② <敵>メットール3
N	<敵>メットール3
Q	<敵>メットール3
T	<敵>メットール3
V	(ミ)ウラ④ <敵>メットール3
*	

43 アースクエイク1 ／ 90 ★1 16

3マス前に巨大な分銅を落として攻撃するチップ。分銅が落ちたパネルにはヒビが入る。与えるダメージも大きい。

コード	入手場所
A	<敵>ポワルド
M	<敵>ポワルド
P	<敵>ポワルド
Q	<敵>ポワルド
W	<敵>ポワルド
*	

44 アースクエイク2 ／ 110 ★2 32

アースクエイクのパワーアップ版。分銅が落ちたパネルの上下に爆風が広がり、直撃した時と同じダメージを与える。

コード	入手場所
B	<敵>ポワルド2
G	<敵>ポワルド2
N	<敵>ポワルド2
Q	<敵>ポワルド2
W	<イ>日暮がくれる−第5話 (ミ)コトブキ② <敵>ポワルド2
*	

45 アースクエイク3 ／ 130 ★3 64

最強のアースクエイク。爆風が上下左右に広がるので、素早い敵にもヒットさせやすい。クロスボムと同じ感覚で使うといい。

コード	入手場所
C	
E	
O	
Q	<敵>ポワルド3
W	<敵>ポワルド3
*	

46 ガッツパンチ　／ 70 ★1 8

目の前1マスにパンチ攻撃を繰り出すチップ。キューブなどの障害物を1マス前に押せるので、攻撃以外にも役立つ。

コード	入手場所
B	<ミ>デカオのパソコンの電脳(p41) <敵>ガッツマンＶ３
D	<イ>デカオへのみやげとひきかえ(p83) <敵>ガッツマンＶ３
H	<敵>ガッツマンＶ３
K	<敵>ガッツマンＶ３
N	<敵>ガッツマンＶ３
*	

47 コールドパンチ　（アクア） 70 ★2 8

アクア属性を持つパンチ攻撃。ガッツパンチと同じ攻撃力、同じ効果を持つ。属性がついている分、こっちのほうがお得。

コード	入手場所
B	<店>アジーナ①
D	(ミ)デンサン③
L	
P	
S	
*	

48 ダッシュアタック　／ 90 ★1 12

ロックマンが突撃して攻撃するチップ。貫通力があるので、横1ラインにいるすべての敵にダメージを与えられる。

コード	入手場所
B	<敵>キオルシン
D	<敵>キオルシン
G	<敵>キオルシン
J	<敵>キオルシン
L	<敵>キオルシン
*	<敵>キオルシン

49 テッキュウ　／ 80 ★3 16

3マス前にテッキュウを投げ付けるチップ。敵に当たらなくても、パネルを破壊できるので、利用価値は高い。

コード	入手場所
O	(ミ)アジーナ①
Q	<ミ>マザーコンピュータの電脳②(p59)
S	
U	
W	
*	

50 ホウガン　／ 150 ★4 22

3マス前にホウガンを投げ付けるチップ。効果はテッキュウと同じだが、威力は断然こちらのほうが高い。

コード	入手場所
O	<敵>ハルドボルズ
P	(ミ)ウラインターネット⑦ <敵>ハルドボルズ
Q	(ミ)アメロッパ③ <敵>ハルドボルズ
R	(ミ)ウラインターネット⑦ <敵>ハルドボルズ
S	(ミ)ウラインターネット⑦ <敵>ハルドボルズ
*	<ミ>アメロッパ③

51 ダブルニードル　／ 50 ★1 18

巨大なハリを2連射して攻撃するチップ。2発ともヒットさせれば、倍のダメージを与えられる。

コード	入手場所
A	(ミ)ウラ④<敵>シェルキー
C	<敵>シェルキー
F	<敵>シェルキー
I	<敵>シェルキー
J	<敵>シェルキー
*	

52 トリプルニードル　／ 50 ★2 24

ダブルニードルのパワーアップ版。1発の攻撃力は変わらないが、3連射になっているので、与えるダメージは1.5倍。

コード	入手場所
C	<敵>シェルニー
I	<敵>シェルニー
M	<敵>シェルニー
T	<敵>シェルニー
V	<敵>シェルニー
*	

53 テトラニードル　／ 50 ★3 30

ニードル系、最強のチップ。攻撃力は変わらないが、4連射になっている。すべてヒットすると、200のダメージを与える。

コード	入手場所
C	<敵>シェルジー
H	<敵>シェルジー
I	<敵>シェルジー
P	<敵>シェルジー
U	<敵>シェルジー
*	

54 トライデント　／ 60 ★4 30

ヤリを3連射して攻撃する。威力はそこそこだが、入手できる場所が限られた、かなりレアなチップ。

コード	入手場所
E	<店>WWW①
I	
K	
O	
T	
*	

55 ラットン1　／ 70 ★1 26

パネル上をはって進むネズミ型ミサイル。基本的に直進していくが、一度だけ十字ボタンで上下に曲げることができる。

コード	入手場所
H	<敵>チュートン
I	<敵>チュートン
J	<敵>チュートン
K	<敵>チュートン
L	<敵>チュートン
*	(ミ)WWW②

56 ラットン2
80 ★2 32

ラットンのパワーアップ版。障害物や、パネルに穴があいていると、ネズミ型ミサイルは、そこで止まってしまう。

コード	入手
J	<敵>チュートン2
K	<敵>チュートン2
L	<敵>チュートン2
M	<敵>チュートン2
N	<敵>チュートン2
*	(ミ)WWW②

57 ラットン3
90 ★3 38

最強のラットン。上手く誘導できれば、バジリコのような正面からダメージを与えられない敵に対して有効。

コード	入手
L	<敵>チュートン3
M	<敵>チュートン3
N	<敵>チュートン3
O	<敵>チュートン3
P	<敵>チュートン3
*	(ミ)WWW②

58 ラットンハナビ
200 ★4 30

チップを使用すると、こちらのエリア内で止まり、ヒート属性の攻撃が当たると発進する。ラットン3の2倍以上の威力だ。

コード	入手
B	
F	(ミ)WWW②
G	
H	
R	<ミ>アジーナ①
*	

59 トルネード
20 ★4 22

2マス前に竜巻を発生させる。最大8回ヒットするので、チップに書かれた数値以上に与えるダメージは大きいぞ。

コード	入手
E	<店>WWW①
J	
L	
M	
Q	
*	

60 コガラシ
20 ★3 22

ウッド属性のトルネード。エレキ属性の敵にヒットさせれば、最大で320のダメージを与えられる。

コード	入手
N	(ミ)ウラ3
O	
T	
U	
Y	<イ>観察力のするどい人への依頼に応える(p83)
*	

61 ネップウ
20 ★3 22

ヒート属性のトルネード。クサムララインを引いた状態で使用してヒットさせれば、たいていの敵を一撃でデリートできる。

コード	入手
P	<イ>チップ交換(p76)
R	
T	
W	
Z	
*	

62 バーニングボディ
150 ★3 28

ロックマンのいるパネルと、上下左右のパネルに炎を巻き起こすチップ。こちらのエリアに飛び込んでくる敵に使おう。

コード	入手
A	<敵>バドラフト
B	<敵>バドラフト
F	<敵>バドラフト
L	<敵>バドラフト
S	<敵>バドラフト
*	

63 ラビリング1
20 ★1 12

電気の輪を投げて攻撃するチップ。ヒットした相手は、しばらく電気でマヒするので、他のチップを続けて使うと効果的。

コード	入手
A	<敵>ラビリー
M	<敵>ラビリー
P	(ミ)コトブキ① <敵>ラビリー
Q	<敵>ラビリー
W	<敵>ラビリー
*	<店>アメロッパ②

64 ラビリング2
30 ★2 16

ラビリングのパワーアップ版。威力は小さいので、ダメージを期待して使うチップではない。次に何を使うかが重要。

コード	入手
B	<敵>ハイラビリー
G	<敵>ハイラビリー
N	<敵>ハイラビリー
R	<敵>ハイラビリー
S	<敵>ハイラビリー
*	

65 ラビリング3
40 ★3 20

最強のラビリング。威力は多少上がっているが、相手がシビレる時間は1や2と同じなので、無理に3にこだわる必要はない。

コード	入手
C	<敵>メガラビリー
E	<敵>メガラビリー
O	<敵>メガラビリー
T	<敵>メガラビリー
Z	<敵>メガラビリー
*	

66 サテライト1　⚡ 60　★1　20

上下に揺れながら飛ぶ電気爆弾。キューブや岩などの障害物に当たると、その周りをグルグル回転しはじめる。

コード	入手場所
G	<敵>ユラ
O	
Q	
U	
W	
*	

67 サテライト2　⚡ 80　★2　24

サテライトのパワーアップ版。威力と共に、スピードが多少速くなっている。そのため、敵にヒットさせやすい。

コード	入手場所
H	
J	
K	
P	<敵>ユラユラ
R	<敵>ユラユラ
*	

68 サテライト3　⚡ 100　★3　28

最強のサテライト。かなりのスピードで飛んでいく。エレキ属性の攻撃なので、氷の上にいる敵になら大ダメージを与える。

コード	入手場所
L	<敵>ユラリオン
S	<敵>ユラリオン
T	
Y	
Z	
*	

69 バッドスパイス1　🍃 100　★1　14

エリア全体の、すべてのクサムラパネルに体に悪い粉を発生させる。普通のパネルの上にいる敵には、何の効果もない。

コード	入手場所
A	<敵>チャマッシュ
C	<敵>チャマッシュ
G	<敵>チャマッシュ
Q	<敵>チャマッシュ
T	<敵>チャマッシュ
*	

70 バッドスパイス2　🍃 120　★2　28

バッドスパイスのパワーアップ版。クサムララインやクサムラエリアといっしょに使ってはじめて、真価を発揮するチップ。

コード	入手場所
B	<敵>キマッシュ
E	<敵>キマッシュ
H	<敵>キマッシュ
J	<敵>キマッシュ
N	<ミ>飛行機の電脳①(p79) <敵>キマッシュ
*	

71 バッドスパイス3　🍃 140　★3　42

最強のバッドスパイス。エレキ属性の敵に対して280のダメージを与えられる。ザコならほぼ一撃でデリートだ。

コード	入手場所
D	<敵>クロマッシュ
K	<敵>クロマッシュ
M	<敵>クロマッシュ
P	<敵>クロマッシュ
Q	<敵>クロマッシュ
*	

72 マグネットボム1　⚡ 80　★1　10

しばらくの間、敵を足止めできるボム。敵の動きが止まっている間に、他のチップを使って追い討ちをかけると効果的だ。

コード	入手場所
F	<敵>マグニッカー
G	<敵>マグニッカー
J	
M	
N	
*	<敵>マグニッカー

73 マグネットボム2　⚡ 100　★2　14

マグネットボムのパワーアップ版。効果範囲が上下に1マスずつ増えているので、複数の敵をいっぺんに足止めできる。

コード	入手場所
B	
D	<敵>マグニルド
I	
R	<敵>マグニルド
T	
*	<敵>マグニルド

74 マグネットボム3　⚡ 120　★3　18

最強のマグネットボム。効果範囲が上下左右に1マスずつ増えている。単独ではヒットさせにくいチップを続けて使おう。

コード	入手場所
H	<敵>マグタイガー
K	
O	
Q	<敵>マグタイガー
S	<敵>マグタイガー
*	

75 ヨーヨー1　／ 40　★1　36

3マス前まで飛ぶ巨大なヨーヨーで攻撃する。ヨーヨーは貫通力があり、行って戻ってくるため、必ず2回ヒットする。

コード	入手場所
C	<敵>ヨーヨット
E	<敵>ヨーヨット
R	<敵>ヨーヨット
T	<敵>ヨーヨット
V	<敵>ヨーヨット
*	

76 ヨーヨー2

50　★2　40

ヨーヨーのパワーアップ版。近くにいる敵にソード系のチップと同じような感覚で使うと、攻撃をヒットさせやすい。

コード	入手場所
A	<敵>ヨーシップ
G	<敵>ヨーシップ
J	<敵>ヨーシップ
K	<敵>ヨーシップ
N	<敵>ヨーシップ
*	

77 ヨーヨー3

60　★3　44

最強のヨーヨー。与えるダメージが大きくなっている以外は、1や2と変わらない。同じように使えばいい。

コード	入手場所
D	<敵>ヨーランド
I	<敵>ヨーランド
M	<敵>ヨーランド
S	<敵>ヨーランド
Y	<敵>ヨーランド
*	

78 カースシールド1

130　★1　18

敵の攻撃に合わせてタイミングよくAボタンを押すと、シールドを出し攻撃をガードする。さらに噛み付き攻撃で反撃もする。

コード	入手場所
A	
O	<敵>カーズ
P	<敵>カーズ
S	<敵>カーズ
Z	
*	

79 カースシールド2

170　★2　24

カースシールドのパワーアップ版。シールドを出すタイミングは早くても、遅くてもダメだ。かなりシビアだぞ。

コード	入手場所
A	<敵>カーズナ
O	<敵>カーズナ
P	<敵>カーズナ
T	
V	
*	

80 カースシールド3

210　★3　32

最強のカースシールド。反撃の噛み付き攻撃で与えるダメージは絶大だ。使いこなせれば、大きな戦力になるぞ。

コード	入手場所
A	<敵>カーズド
O	<敵>カーズド
P	<敵>カーズド
U	
W	
*	

81 ブレイクハンマー

100　★4　24

目の前1マスにハンマー攻撃。攻撃が出るまでが遅く、敵にヒットさせにくい。が、キューブや岩などの障害物も破壊できるぞ。

コード	入手場所
R	
T	<ミ>マザーコンピュータの電脳④(p61)
U	<店>アメロッパSQ
V	
Z	<イ>チップ交換(p55)
*	

82 ゼウスハンマー

200　★4　70

エリア内のすべての敵とロックマンに大ダメージを与える。残りHPを確認してから使おう。浮いている敵には効果がない。

コード	入手場所
J	
K	
O	
V	
Z	<イ>バグのかけらと交換
*	

83 バンブーランス

90　★3　20

画面右奥の1列に竹やりが出現し、敵を串刺しにする。最後列から決して前に出ない敵には、確実にダメージを与えられる。

コード	入手場所
O	<ミ>免税店の電脳(p65)
P	
T	
V	
Y	(ミ)WWW③
*	

84 ブロンズフィスト

100　★2　18

前方1マスにパンチ攻撃。ボタンを押してから攻撃が出るまでに多少時間がかかる。動き回る敵にはヒットさせにくい。

コード	入手場所
B	(ミ)アメロッパ②
N	
O	
R	
S	<ミ>アジーナ①
*	

85 シルバーフィスト

140　★3　30

ブロンズフィストの強力版。使い勝手はガッツパンチやコールドパンチと同じ。ならば攻撃力の高い方を使おう。

コード	入手場所
E	<イ>飛行機内で医者がくれる－第6話
I	<イ>パパのパソコンを調べる－第5話
L	<ミ>ウラ⑦
S	
V	<イ>チップ交換(p68)
*	

86 ゴールドフィスト
／ 180 ★4 60

フィスト系最強のチップ。攻撃力はかなり高い。マグネットボムやラビリングと同時に使えば、敵にヒットさせやすい。

コード	入手方法
D	
G	
L	
O	
Z	<イ>宝石をとりかえしてという依頼に応える(p91)
*	

87 ポイズンマスク
／ － ★2 24

Aボタンを押しつづけると盾をかまえる。その盾が1マス前のパネルに毒の息を吐き、敵にダメージを与える。

コード	入手方法
D	
S	<敵>バジリコ
U	<敵>バジリコ
W	<敵>バジリコ
Z	
*	

88 ポイズンフェイス
／ － ★3 30

ポイズンマスクのパワーアップ版。毒の息を吐く範囲が、盾の周り全体に広がっている。盾が出るまでに少し時間がかかる。

コード	入手方法
P	
Q	
U	<敵>アボリコ
W	<敵>アボリコ
Y	
*	

89 ウズシオ
／ － ★1 20

3マス前のパネルに渦潮を発生させる。ザコ敵はそこに落ちると即死する。ネットナビには少しダメージを与えるだけだ。

コード	入手方法
A	<敵>ヌール
C	<敵>ヌール
E	<敵>ヌール
G	<敵>ヌール
I	<敵>ヌール
*	

90 ブラックホール
／ － ★2 30

3マス前のパネルに、ザコを即死させるブラックホールを発生させる。一定の動きをする敵には、かなり有効なチップだ。

コード	入手方法
B	<敵>ヌメリー
D	<敵>ヌメリー
F	<敵>ヌメリー
H	<敵>ヌメリー
J	<敵>ヌメリー
*	

91 メテオ9
(炎) 60 ★1 12

隕石を9発、相手エリアに降らせる。隕石はエリア内に置いた魔法の杖に呼び出されている。杖が破壊されると隕石も消える。

コード	入手方法
C	<敵>メテファイア
E	
L	
S	<敵>メテファイア
V	
*	

92 メテオ12
(炎) 80 ★2 24

隕石を12発、相手エリアに降らせる。どこに落ちるかは、完全にランダムなので、与えるダメージは運しだい。

コード	入手方法
A	<敵>フルファイア
C	<敵>フルファイア
F	<敵>フルファイア
J	<敵>フルファイア
W	<敵>フルファイア
*	

93 メテオ15
(炎) 100 ★3 48

隕石を15発、相手エリアに降らせる。エリアスチールを使い、相手エリアを狭くすると、ヒットする確率がグンと高くなる。

コード	入手方法
D	<敵>デスファイア
G	<敵>デスファイア
H	<敵>デスファイア
R	<敵>デスファイア
Z	<敵>デスファイア
*	

94 メテオ18
(炎) 150 ★4 60

隕石を18発、相手エリアに降らせる。ヒート属性の攻撃なので、クサムラインやクサムラステージを先に使うと、効果絶大。

コード	入手方法
B	<敵>ホンキノラッシュ
G	<敵>ホンキノラッシュ
I	
K	<敵>ホンキノラッシュ
O	
*	

95 カウントボム1
／ 70 ★1 32

相手エリアに時限爆弾をセットする。3秒間のカウント後、エリア全体に爆発が広がる。どこに置かれるかはランダム。

コード	入手方法
C	<敵>ハンディース
G	<敵>ハンディース
K	<敵>ハンディース
M	<敵>ハンディース
Z	<敵>ハンディース
*	

No.	チップ名	攻撃力	レア度	MB	説明	コード	入手方法
96	カウントボム2	120	2	48	カウントボムのパワーアップ版。敵の攻撃が当たると、爆発する前に壊れてしまう。敵の攻撃パターンを考えて使おう。	F G K O Z *	<敵>ハンディース2 <敵>ハンディース2 <敵>ハンディース2 <敵>ハンディース2 <敵>ハンディース2
97	カウントボム3	200	3	64	最強のカウントボム。攻撃力が200もあるので、敵を一掃できる。ただし複数のカウントボムを同時に置くことはできない。	E G K P Z *	<敵>ハンディース3 <敵>ハンディース3 <敵>ハンディース3 <敵>ハンディース3 <敵>ハンディース3
98	クラウド	70	1	16	1ラインを往復しながら、雨を降らせて攻撃するチップ。カブタンクのような、縦に移動する敵に対して使うと効果が高い。	C G I K N *	<敵>クモンペ <敵>クモンペ <敵>クモンペ <敵>クモンペ <敵>クモンペ
99	モアクラウド	90	2	24	クラウドのパワーアップ版。見た目通りアクア属性の攻撃のため、ヒート属性の敵に対しては効果バツグンだ。	D H J L O *	(ミ)ウラ③ <敵>クモンペ2 <敵>クモンペ2 <敵>クモンペ2 <敵>クモンペ2 <敵>クモンペ2
100	モストクラウド	110	3	32	クラウド系最強のチップ。他の攻撃チップと組み合わせて使うと、より効果的。通信対戦でも、利用価値は高い。	Q R T U W *	<敵>クモンペ3 <敵>クモンペ3 <敵>クモンペ3 <敵>クモンペ3 <敵>クモンペ3
101	ステルスマイン	300	4	12	相手エリアのどこかに、凄まじい破壊力の見えない地雷をセットする。どこに置かれるかはランダムに決まる。	L N R S V *	 <店>WWW①
102	フロントセンサー	100	4	14	1マス前にダイナマイトをセットするチップ。前方に出たセンサーが敵を感知し、自動的に爆発。ダメージを与える。	H M Q R T *	 <店>WWW①
103	ダブルセンサー	100	4	24	ナナメ前方に敵が来ると爆発するダイナマイト。爆発する前に敵の攻撃が当たると壊れてしまう。置く場所に注意しよう。	E J P W Y *	<店>WWW①
104	リモコゴロー1	80	1	8	1マス前にパララをセットする。そのパララに操られたリモコゴローが、敵エリアのパネルを電撃で破壊していく。	E G J K N *	<敵>パララ <敵>パララ <敵>パララ <敵>パララ
105	リモコゴロー2	80	2	16	リモコゴローのパワーアップ版。パララが破壊されると、リモコゴローも消える。攻撃を受けにくい位置にセットしよう。	B F I R U *	<敵>パララ2 <敵>パララ2 <敵>パララ2 <敵>パララ2 <敵>パララ2

106 リモコゴロー3

エレキ 80 ★3 32

最強のリモコゴロー。アイスラインやアイスステージをあらかじめ使っておくと、効果がよりアップする。

コード	入手方法
A	<敵>パララ3
L	<敵>パララ3
M	<敵>パララ3
T	<敵>パララ3
Y	<敵>パララ3
*	

107 アクアバルーン

アクア 10 ★3 20

敵や障害物に当たると破裂するアクア属性の風船。破裂するまでに、風船本体が受けたダメージが、攻撃力に加算される。

コード	入手方法
A	<敵>タコバル
B	<敵>タコバル
Q	<敵>タコバル
T	<敵>タコバル
W	<敵>タコバル
*	

108 エレキバルーン

エレキ 10 ★3 20

エレキ属性の風船。チップの攻撃を当てると破裂してしまう。ロックバスターや、チャージショットでダメージを与えよう。

コード	入手方法
E	<敵>タコバリン
H	<敵>タコバリン
J	<敵>タコバリン
K	<敵>タコバリン
V	<敵>タコバリン
*	

109 ヒートバルーン

ヒート 10 ★3 20

ヒート属性の風船。先にクサムラライン やクサムラステージを使っておくと、風船の破裂後、エリアを火の海にできる。

コード	入手方法
C	<敵>タコバレー
F	<敵>タコバレー
R	<敵>タコバレー
S	<敵>タコバレー
U	<敵>タコバレー
*	

110 カンケツセン

アクア 200 ★4 40

3マス前に水のボムを投げる。穴のあいているパネルに当てると、そこから全方向に水が吹き出して、敵にダメージを与える。

コード	入手方法
A	
B	<ミ>アジーナ②
D	
L	
S	
*	

111 マグマドラゴン

ヒート 200 ★5 60

穴のあいたパネルの前で使うと、穴からマグマドラゴンが出現する。そのマグマドラゴンが吐く炎で、敵ダメージを与える。

コード	入手方法
F	<敵>マグマドラゴン
G	<敵>マグマドラゴン
O	
R	<敵>マグマドラゴン
Y	<敵>マグマドラゴン
*	

112 ゴッドストーン

無 150 ★5 60

穴のあいたパネルの前で使うと、穴からゴッドストーンが出現。ゴッドストーンは相手エリアに、3回連続で岩を降らせる。

コード	入手方法
E	
I	
L	
Q	<店>WWW①
U	
*	

113 オールドウッド

ウッド 100 ★5 60

穴のあいたパネルの前で使うと、穴からオールドウッドが出現。相手エリア全体にダメージを与えるウッドタワーを繰り出す。

コード	入手方法
C	
M	
S	
T	
W	<ミ>WWW②
*	

114 メットガード

無 － ★1 2

敵の攻撃に対してタイミングよく出すと、その攻撃を衝撃波にして跳ね返せるチップ。シナリオ5で大量に手に入れられる。

コード	入手方法
*	<イ>女の子からもらう－第5話、秋原町で男の子にもらう－第6話 (ミ)アメロッパ③ <敵>メットール、メットール2

115 パネルアウト1

無 － ★1 4

目の前1マスのパネルを消し去るチップ。マグマドラゴンなどのチップを使うときには不可欠。フォルダに1枚は入れておこう。

コード	入手方法
A	
B	<初>
D	
L	
S	
*	<ミ>デンサン①

116 パネルアウト3 ／ － ★2 8

目の前の縦3マスのパネルを消し去ってしまうパネルアウトのパワーアップ版。敵の種類によっては、完全に無力化できる。

コード	入手方法
C	
E	
N	
R	
Y	
*	<ミ>マザーコンピュータの電脳③(P60) (ミ)アメロッパ②

117 ラインアウト 炎 40 ★2 24

目の前のマスにフレイボーを置くチップ。同じラインに敵が立つと発射され、横1ラインのパネルを破壊してしまう。

コード	入手方法
F	<敵>フレイボー
H	<敵>フレイボー
J	<敵>フレイボー
Q	<敵>フレイボー
T	<敵>フレイボー
*	

118 キャッチマシーン ／ － ★2 12

相手のチップを奪い去るUFOを投げつけるチップ。通信対戦ではかなり使える。逆に通常プレイでは、あまり効果がない。

コード	入手方法
F	
I	
J	
N	<敵>ＵＦＯサニー
T	<店>アジーナ①
*	

119 アナザーマインド ／ － ★3 38

相手を思ったとおりに移動できなくさせるチップ。これも通信対戦専用チップ。通常プレイでは、全く効果がない。

コード	入手方法
D	<店>コトブキ②
I	(ミ)ウラ④
M	
N	
T	
*	

120 リカバリー10 ／ － ★1 2

ロックマンのHPを10回復するチップ。バトル中にダメージを受けたら、これを使ってHPを回復させよう。

コード	入手方法
A	<初>
C	
E	
G	
L	<初>
*	<ミ>ガス湯沸かし器の電脳①(p38) <店>デンサン①

121 リカバリー30 ／ － ★1 4

ロックマンのHPを30回復させるチップ。

コード	入手方法
B	<店>デンサン③
D	
F	(ミ)コトブキ①
H	<店>オフィシャルSQ <敵>ゴースラー
M	
*	<イ>特別任務②のごほうび(p49) <ミ>マザーコンピュータの電脳①(p58)

122 リカバリー50 ／ － ★2 8

ロックマンのHPを50回復させるチップ。

コード	入手方法
C	
E	
G	<敵>ゴースラー2
I	(ミ)アジーナ②
N	<ミ>起爆装置の電脳④(p47) <敵>ゴースラー
*	<イ>オフィシャルセンターの人がくれる <ミ>アメロッパ①

123 リカバリー80 ／ － ★2 16

ロックマンのHPを80回復させるチップ。

コード	入手方法
D	(ミ)アメロッパ②
F	<ミ>マザーコンピュータの電脳③(p60) <敵>ゴースラー2
H	
J	
O	<敵>ゴースラー3
*	<イ>バグのかけらと交換

124 リカバリー120 ／ － ★3 32

ロックマンのHPを120回復させるチップ。シナリオ5で2つ手に入れられる。絶対取り逃すな。

コード	入手方法
O	<店>ナンバーマン(p13)
Q	
S	<ミ>飛行機の電脳⑤(p80) <敵>ゴースラー3
U	<ミ>お城の電脳⑤(p74)
W	
*	

125 リカバリー150 ／ － ★3 48

ロックマンのHPを150回復させるチップ。ゲーム中盤までで最高の回復力。メイルへのお土産は、必ず買っておこう。

コード	入手方法
N	
P	<イ>メイルへのみやげとひきかえ(p83)
R	
T	<ミ>マンションの電脳①(p94)、ゴスペルサーバーの電脳①(p98)
V	
*	

126 リカバリー200 － 4 64

ロックマンのHPを200回復させるチップ。ゲーム後半、敵の攻撃が激しくなってくると欠かせない。

コード	入手方法
M	<イ>ニホン昆虫学会の依頼に応える(p91)
N	
U	
V	
W	(ミ)ウラ⑥
*	

127 リカバリー300 ／ － 4 80

ロックマンのHPを300回復させるチップ。最終決戦の前には、最低1つ、このチップを持っておきたい。

コード	入手方法
O	
R	<ミ>ウラ⑦
V	
W	
Z	
*	

128 パネルスチール ／ － 1 4

相手のエリア左端のパネル1個を、自分のエリアに塗り替えるチップ。ワイドソードなどといっしょに使うと、効果大だ。

コード	入手方法
B	
H	
K	
L	<ミ>起爆装置の電脳③(p46)
P	<イ>教室の机ー第1話
*	<店>コトブキSQ

129 エリアスチール ／ － 2 8

相手エリア左端の1列を自分のエリアに塗り替えるチップ。他のチップとの組み合わせで、無数の戦術が生み出せる。

コード	入手方法
E	<店>デンサン③
L	
R	
S	<初>
Z	
*	<ミ>ゴスペルサーバーの電脳①(p98)

130 スチールパニシュ ／ － 3 24

エリアスチールなどで奪われたパネルの数だけ、相手に天罰を与えるチップ。天罰はパネル1つにつき30のダメージ。

コード	入手方法
A	
L	
P	
S	
W	<店>ウラ①
*	

131 デスマッチ1 ／ － 2 16

すべてのパネルにヒビを入れるチップ。ヒビが入ったパネルは、上を通過すると消えてしまう。むやみに動き回るな。

コード	入手方法
C	
K	
L	
Q	
S	<店>ナンバーマン追加入荷②(p13)
*	

132 デスマッチ2 ／ － 3 32

なにも乗っていないパネルがすべて壊れるチップ。状況を考えて使用しないと、立っているだけで何もできなくなってしまう。

コード	入手方法
J	
M	
R	
T	
Z	<店>ナンバーマン追加入荷②(p13)
*	

133 デスマッチ3 ／ － 4 48

すべてのパネルを毒の沼にするチップ。これを使うと、敵味方ともにかなりのダメージを受ける。まさに、デスマッチだ。

コード	入手方法
E	
J	
N	
P	
Y	<イ>マリンハーバーの女の子がくれる
*	

134 エスケープ ／ － 2 64

戦闘から脱出するチップ。Lボタンでの逃げとは違って、ボス戦以外は確実に逃げられる。用心のために1枚は持っておこう。

コード	入手方法
F	<初>
H	
J	
L	
N	<イ>チップ交換(p55)
*	

135 エアシューズ ／ － 3 12

一度だけパネルのないマスに立てるチップ。ガッツマンのようにパネルを壊してくる敵と戦うときに、1枚持っていると便利。

コード	入手方法
A	<イ>バグのかけらと交換 <敵>ホンキノラッシュ
J	<敵>ホンキノラッシュ
O	
V	
Z	<敵>ホンキノラッシュ
*	

136 パネルリターン ／ － 2 8

自分のエリアのパネルの状態を回復させる。エリアスチールを使ってくる敵と戦う場合は、欠かせないチップだ。

コード	入手方法
A	
C	<ミ>お城の電脳②(p72)
E	
L	<イ>飛行機内で外国人がくれる－第6話 (ミ)アメロッパ①
P	
*	<店>アメロッパSQ

137 リモローソク1 ／ － 1 50

エリア内にローソクを置くチップ。このローソクが燃えている間は、ロックマンのHPが少しづつ回復していく。

コード	入手方法
C	<敵>キャンデービル
F	<敵>キャンデービル
I	<敵>キャンデービル
M	<敵>キャンデービル
V	<敵>キャンデービル
*	

138 リモローソク2 ／ － 2 60

リモローソクのパワーアップ版。基本的効果は変わらないが、回復するHPの量が1よりもアップしている。

コード	入手方法
A	<敵>キャンデービル2
G	<敵>キャンデービル2
J	<敵>キャンデービル2
L	<敵>キャンデービル2
T	<敵>キャンデービル2
*	

139 リモローソク3 ／ － 3 70

最も効果の高いリモローソク。ローソクは敵の攻撃を受けると、簡単に破壊される。キューブの後ろなど、安全な所に置こう。

コード	入手方法
B	<敵>キャンデービル3
E	<敵>キャンデービル3
H	<敵>キャンデービル3
N	<敵>キャンデービル3
W	<敵>キャンデービル3
*	

140 ストーンキューブ ／ － 1 16

目の前のパネルにストーンキューブを置く。ストーンキューブはかなり頑丈なので、盾にするにはもってこいだ。

コード	入手方法
B	(ミ)アジーナ①
D	
G	
M	
V	
*	<ミ>飛行機の電脳①(p79) (ミ)ウラ⑥ <店>アジーナ①

141 プリズム ／ － 3 24

3マス前に巨大なプリズムを投げる。プリズムはこちらの攻撃を乱反射させて、周りの敵にダメージを与える。

コード	入手方法
B	
C	
L	
N	
Q	<ミ>アメロッパ1
*	

142 オジゾウサン ／ － 4 54

目の前のパネルにお地蔵さんを置く。お地蔵さんを壊した者は天罰を受け、敵味方問わず200のダメージを受ける。

コード	入手方法
O	<ミ>オートロックの電脳(p93)
P	
U	
V	
Z	
*	

143 トップウ ／ － 1 10

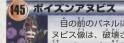
目の前のパネルにウインドボックスを置く。ウインドボックスからの突風に当たると、敵は最後列まで吹き飛ばされる。

コード	入手方法
G	(ミ)ウラ⑥ <敵>ウインドボックス
J	<敵>ウインドボックス
O	<敵>ウインドボックス
Q	<敵>ウインドボックス
T	<敵>ウインドボックス
*	<店>アメロッパ②

144 スイコミ ／ － 2 10

目の前のパネルにバキュームファンを置く。バキュームファンに吸い寄せられると、敵は最前列まで引き出される。

コード	入手方法
A	<敵>バキュームファン
G	(ミ)ウラ④ <敵>バキュームファン
L	<敵>バキュームファン
N	<敵>バキュームファン
Y	<敵>バキュームファン
*	<店>アメロッパ②

145 ポイズンアヌビス ／ － 5 90

目の前のパネルにアヌビス像を置く。アヌビス像は、破壊されないかぎり、呪いで敵にダメージを与え続ける。

コード	入手方法
H	
K	
M	
U	<敵>ファラオマンV3
W	<敵>ファラオマンV3
*	

146 ヘビーゲージ

／ － ★2 10

バトル中ずっと、カスタムゲージがたまるのを遅くするチップ。通常プレイではカスタムゲージを遅くしてもメリットはない。

コード	入手場所
*	<店>コトブキ②

147 クイックゲージ

／ － ★2 10

カスタムゲージがたまるのを、バトル中ずっと速くするチップ。どのチップと組み合わせて使うかがカギだ。

コード	入手場所
*	<店>コトブキ②

148 フルカスタム

／ － ★2 10

カスタムゲージを一瞬で満タンにする。コードのつながらない強力なチップを、続けて出したいときに使うと有効。

コード	入手場所
*	(ミ)WWW③ <店>ウラ①

149 インビジブル1

／ － ★1 12

一定時間透明になり、ダメージを受けなくなる。ソード系と組み合わせて使えば、反撃を受ける心配なく、最前列で戦える。

コード	入手場所
A	<敵>ゴースラー
F	<敵>ゴースラー
L	<敵>ゴースラー
R	<敵>ゴースラー
U	<敵>ゴースラー
*	<敵>ゴースラー

150 インビジブル2

／ － ★2 24

インビジブルのパワーアップ版。対戦プレイでは、相手からまったく見えない状態になれるので、簡単に狙い撃ちできる。

コード	入手場所
B	<敵>ゴースラー2
H	<敵>ゴースラー2
M	<敵>ゴースラー2
Q	<ミ>お城の電脳⑤(p74) <敵>ゴースラー2
V	<敵>ゴースラー2
*	<敵>ゴースラー2

151 インビジブル3

／ － ★3 48

最も効果の高いインビジブル。ほぼ1ターンの間透明でいられる。いい攻撃用チップが出なかったときに、使うのもいいぞ。

コード	入手場所
C	<敵>ゴースラー3
G	<敵>ゴースラー3
K	(ミ)ウラ⑥ <敵>ゴースラー3
P	<敵>ゴースラー3
W	<敵>ゴースラー3
*	<敵>ゴースラー3

152 テンジョウウラ

／ － ★4 64

他のチップを出すまでの間、インビジブル状態でいられる。これを使って、ロックバスターで地道に戦うのも戦術のひとつだ。

コード	入手場所
A	
C	
F	
Q	
S	<敵>ミノゴロモン3
*	

153 ユカシタ

／ － ★5 84

しばらくの間、チップを出すとき以外インビジブル状態でいられる。敵の攻撃を、しのぎきれないときに使おう。

コード	入手場所
D	<敵>ラッシュ
I	<敵>ラッシュ
J	
T	<敵>ラッシュ
W	<敵>ラッシュ
*	

154 ストーンボディ

／ － ★3 64

一定時間石になって、どんな攻撃にも1しかダメージを受けなくなる。ただしこちらも動けないので、使い所がむずかしい。

コード	入手場所
C	<敵>ナイトマンV3
E	<敵>ナイトマンV3
S	<敵>ナイトマンV3
T	
W	
*	

155 カゲブンシン1

／ － ★2 32

一定時間、ソード系の攻撃以外のダメージを受けなくなる。ブルース以外のネットナビ戦で使うと効果的だ。

コード	入手場所
B	<敵>ダークシャドー
G	<敵>ダークシャドー
H	<敵>ダークシャドー
L	<敵>ダークシャドー
R	<敵>ダークシャドー
*	

156 カゲブンシン2
— ★3 48

カゲブンシンの強化版。カゲブンシンより持続時間が長くなっている。無敵になれるが、ソード系に弱いので注意が必要。

コード	入手方法
D	<敵>レッドデビル
E	<敵>レッドデビル
J	<敵>レッドデビル
M	<敵>レッドデビル
T	<敵>レッドデビル
*	

157 カゲブンシン3
— ★4 64

最高のカゲブンシン。効果の持続時間はどのカゲブンシンよりも長い。ソード系を使ってこないボスナビ戦で使用しよう。

コード	入手方法
C	<敵>ブルーデーモン
F	<敵>ブルーデーモン
K	<敵>ブルーデーモン
N	<敵>ブルーデーモン
V	<敵>ブルーデーモン
*	

158 アンダーシャツ
— ★4 18

致死量のダメージを受けても、HP1を残して耐えることができる。強力な敵が現れたら、保険として使用するのがいい。

コード	入手方法
H	
J	
N	<イ>チップ交換(p87)
R	
W	
*	

159 バリア
— ★1 8

相手のどんな攻撃も一度だけ防ぐことができる。相手の攻撃を先読みすることで、バリアを盾がわりにする手もある。

コード	入手方法
B	<店>オフィシャルSQ
E	
L	<ミ>飛行機の電脳⑤(p80)
S	
T	
*	(ミ)WWW③ <店>アメロッパ②

160 バブルラップ
— ★4 36

水属性のバリア。一定のダメージを受けると壊れるが、しばらくすれば回復する。炎属性の敵と戦いやすくなる。

コード	入手方法
I	
J	
Q	
R	<店>WWW①
W	
*	

161 リーフシールド
— ★4 26

受けた攻撃のダメージを一度だけ回復してくれる。受けたダメージが大きいほど回復するHPも大きくなる。

コード	入手方法
A	<敵>ミノゴロモン2
D	<敵>ミノゴロモン2
R	<敵>ミノゴロモン2
S	<敵>ミノゴロモン2
W	<敵>ミノゴロモン2
*	

162 アクアオーラ
— ★3 30

攻撃力が10より低い攻撃を無効化する。バリアの代わりに使用するといい。電気属性の攻撃には効果がないぞ。

コード	入手方法
A	<敵>メガリアA
E	
I	
M	(ミ)WWW③
Q	
*	

163 フレイムオーラ
— ★3 36

攻撃力が40より低い攻撃を無効化する。バリアの代わりに使用しよう。水属性の攻撃には効果がないので注意が必要。

コード	入手方法
B	
F	
J	
N	
R	<敵>メガリアH
*	

164 ウッドオーラ
— ★3 42

攻撃力が80より低い攻撃を無効化する。通常の敵にはかなりの効果を発揮する。ただし炎属性の攻撃には効果がない。

コード	入手方法
C	
G	
K	
O	
S	<敵>メガリアW
*	

165 エレキオーラ
— ★3 48

攻撃力が100より低い攻撃を無効化する。ドリームオーラのように使用できるが、木属性の攻撃だけには効果がない。

コード	入手方法
D	
H	
L	<敵>メガリアE
P	
T	
*	

166 ドリームオーラ1　／　－　★4　60

攻撃力が100より低い攻撃を無効化するチップ。さらに苦手とする属性がないので、どんな敵にも対応できる。

コード	入手場所
B	<敵>ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス
G	<敵>ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス
I	<敵>ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス
O	<敵>ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス
Q	
*	

167 ドリームオーラ2　／　－　★4　70

ドリームオーラの強化版。攻撃力が150より低い攻撃を無効化する。苦手な属性がないので、ナビ戦でも有効だぞ。

コード	入手場所
D	<敵>ドリームビット
F	<敵>ドリームビット
J	<敵>ドリームビット
N	<敵>ドリームビット
R	<敵>ドリームビット
*	

168 ドリームオーラ3　／　－　★4　80

最強のドリームオーラ。攻撃力が200より低い攻撃を無効化する。苦手な属性がないので、ほとんどの敵の攻撃を防ぐ。

コード	入手場所
E	<敵>フォルテSP
H	
K	<敵>フォルテSP
M	
T	<敵>フォルテSP
*	

169 マグネットライン　／　－　★3　24

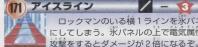
ロックマンのいる横1ラインを磁石パネルにしてしまう。敵を引き寄せたり、身動きできないようにするために使おう。

コード	入手場所
A	
E	
I	
M	
Q	<店>ウラSQ
*	

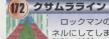
170 マグマライン　／　－　★3　24

ロックマンのいる横1ラインをマグマパネルにしてしまう。HPを徐々にうばうので、動かない敵に重ねておくと特に有効。

コード	入手場所
A	<店>ウラSQ
F	
J	
M	
R	
*	

171 アイスライン　／　－　★3　24

ロックマンのいる横1ラインを氷パネルにしてしまう。氷パネルの上で電気属性の攻撃をするとダメージが2倍になるぞ。

コード	入手場所
B	
E	<店>ウラSQ
J	
N	
Q	
*	

172 クサムラライン　／　－　★3　24

ロックマンのいる横1ラインを草むらパネルにしてしまう。草むらパネルの上で炎属性の攻撃をするとダメージは2倍！

コード	入手場所
B	
F	
I	
N	<ミ>飛行機の電脳③(p81)
R	<店>ウラSQ
*	

173 マグマステージ　／　－　★4　64

敵味方問わず、全エリアをマグマパネルにする。ロックマンがスタイルチェンジで炎属性ならノーダメージで戦える。

コード	入手場所
D	
H	
M	
U	
V	<ミ>WWW①
*	

174 アイスステージ　／　－　★4　64

敵味方問わず、全エリアを氷パネルにする。滑って操作がしにくくなるが、電気属性の攻撃がダメージ2倍になるぞ。

コード	入手場所
A	
C	
E	
I	<ミ>コトブキ①
S	
*	

175 クサムラステージ　／　－　★4　64

敵味方問わず、全エリアを草むらパネルにする。ロックマンが木属性にスタイルチェンジしていれば、自動的に体力が回復。

コード	入手場所
B	
D	
H	<ミ>WWW③、ウラ⑦
P	
R	
*	

176 ホーリーパネル
／ ― ★3 22

目の前のマスにダメージを半減するホーリーパネルを置く。広範囲の攻撃をされたらホーリーパネルの上でしのごう。

コード	入手場所
C	<敵>フデロー
E	<敵>フデロー
H	
L	<敵>フデロー
R	<敵>フデロー
*	

177 ジェラシー
／ ― ★4 22

チップを持っている敵にチップの枚数分ダメージを与える。威力は１枚につき50ダメージ。さらにチップを破壊できる。

コード	入手場所
E	
J	<店>アメロッパSQ
O	
R	
U	
*	

178 カキゲンキン
炎 200 ★3 32

炎属性の攻撃を出した相手に強制的にダメージを与えるワナ。相手の攻撃を読んで出すと有効。ダメージは200。

コード	入手場所
F	
K	
L	
P	
T	<店>ナンバーマン追加入荷①(p13)
*	

179 ヒライシン
電気 200 ★3 32

電気属性の攻撃を出した相手に強制的にダメージを与えるワナ。サンダーマンやトードマン戦で特に有効。

コード	入手場所
E	
H	<店>ナンバーマン追加入荷①(p13)
N	
U	
Y	
*	

180 ダイコウズイ
水 200 ★3 32

水属性の攻撃を出した敵に、強制的にダメージを与えることができる。威力が200と高いので、狙ってみよう。

コード	入手場所
A	
D	
Q	
W	<店>ナンバーマン追加入荷①(p13)
Z	
*	

181 カワリミ
／ 100 ★3 32

攻撃を受けると、自動的に手裏剣で反撃する。このときロックマンはダメージを受けない。まるで、忍者のような攻撃だ！

コード	入手場所
C	
J	
M	
R	
S	<イ>チップ交換(p91)
*	

182 シラハドリ
／ 100 ★3 32

ソードの攻撃を受けるとその場で斬り返す。ソード系を使う敵に使ってみよう。ブルース戦でも効果を発揮する。

コード	入手場所
D	<ミ>ウラ７
H	
I	
M	
T	
*	

183 ナビスカウト
／ ― ★4 32

相手のナビをこちらに寝返らせるワナ。相手がナビを呼び出すと、自分のナビに攻撃されることになるのだ。

コード	入手場所
K	
L	
O	
T	
X	<ミ>WWW③
*	

184 バッドメディスン
／ ― ★4 32

リカバリーを使った敵に逆にダメージを与える。リカバリーを使ってくる、ゴースラー系に有効。

コード	入手場所
B	
D	<イ>ヤミ医者がくれる－第７話
M	<ミ>コトブキ②
P	
W	
*	

185 アタック＋10
／ ― ★1 4

攻撃チップのあとに選ぶと、攻撃力を＋10できる。コードが＊なので、気軽にセットできる。少しでも攻撃力を上乗せだ。

コード	入手場所
*	<初> <ミ>起爆装置の電脳④(p47) <店>デンサン３

186 アタック+20
／ − ★2 20

攻撃チップのあとに選ぶと、攻撃力を+20できる。これもコードが＊なので気楽に使用できる。余裕があればフォルダへ。

＊ <イ>コトブキ町のやいとがくれる <ミ>ウラ⑤<店>ウラ①

187 アタック+30
／ − ★3 38

攻撃チップのあとに選ぶと、攻撃力を+30できる。アタック系の中では最高の数値なので、できれば入手したい。

＊ <イ>バグのかけらと交換

188 ファイア+40
／ − ★2 12

炎属性のチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+40できる。有利な属性に使うと2倍の+80になるぞ。

＊ <店>コトブキSQ

189 アクア+40
／ − ★2 12

水属性のチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+40できる。アタック系より威力が高いのでこちらを使うのも手。

＊ <ミ>ワイドモニターの電脳(p55)

190 ウッド+40
／ − ★2 12

木属性のチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+40できる。サンダーマン、トードマン戦にぜひ用意しておきたい。

＊ <ミ>ミリオネアのカバンの電脳(p68)

191 エレキ+40
／ − ★2 12

電気属性のチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+40できる。エレキソードやラビリングにつけるといいだろう。

＊ <店>ナンバーマン(p13)

192 ナビ+20
／ − ★2 24

ナビチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+20できる。ただでさえ強力なナビチップをこれでさらに強化しよう。

＊ <ミ>アジーナ②、ラウルのラジカセ(p67)

193 ナビ+40
／ − ★4 42

ナビチップのあとに選んで使用すると、攻撃力を+40できる。入手するのは困難だが、ぜひともフォルダに加えたい。

＊ <ミ>WWW③

ここからはナビチップと呼ばれる特別なチップを紹介。それぞれに「V２」、「V３」という同系列のチップがあるのでまとめて紹介する。表の項目の意味はバトルチップの場合と同じ。

ID	名前	攻撃力	レア度	容量	R	*
194	ロール	60	3	8	<イ>Eメールでもらう－第1話	
195	ロールV2	80	4	24	<イ>メイルがくれる－第5話	
196	ロールV3	100	5	48	<イ>Eメールでもらう－第7話	

特定のイベントで入手できるチップ。確実に敵１体を攻撃すると同時に、ロックマンのHPを回復してくれる。回復するHPは、ロール、V2、V3の順で30、50、80だ。便利なのでフォルダに１枚は入れておきたい。

▲攻撃しながらロックマンのHPも回復してくれる、攻防一体のお得なナビチップ。

ID	名前	攻撃力	レア度	容量	G	*
197	ガッツマン	50	3	32	<敵>ガッツマン、V３	
198	ガッツマンV2	70	4	48	<敵>ガッツマンV２、V３	
199	ガッツマンV3	90	5	64	<敵>ガッツマンV３	

敵エリア全体をヒビ割れ状態にする衝撃波を出す。ダメージを与えた上に、敵の動きを制限できるのでバトル開始時に使うといい。攻撃力もそこそこあるので、ザコを一掃するのにうってつけのナビチップだ。

▲同じコードのガッツマンを２連続で使うことで、敵のエリアを破壊しつくせるぞ。

ID	名前	攻撃力	レア度	容量	B	*
200	ブルース	120	3	52	<敵>ブルースV２、V３	
201	ブルースV2	160	4	64	<敵>ブルースV３	
202	ブルースV3	200	5	76	<敵>ブルースV３	

敵の前に現れ、１体ずつ斬りつけてまわる。攻撃力が高く、ボス戦などで大活躍する。ただし、敵の前に障害物や穴があると、ブルースは攻撃できなくなるので注意が必要だ。炎山とバトルをして勝つと入手できる。

▲敵の間を駆け抜けながら斬る。ブルースらしいカッコよくて強力な攻撃だ。

ID	名前	攻撃力	レア度	容量	A	*
203	エアーマン	40	3	16	<敵>エアーマンV２、V３	
204	エアーマンV2	70	4	34	<敵>エアーマンV３	
205	エアーマンV3	100	5	72	<敵>エアーマンV３	

ロックマンの前からエリア全体を貫通する竜巻を出す。威力は低いが、障害物に隠れた敵も攻撃できるので便利。ただし、穴の上を通過することはできないので、そのような状況のときは使用を控えよう。

▲エリア全体を攻撃するので、素早い敵に有効。安定したダメージが望める。

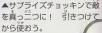
206 クイックマン	207 クイックマンV2	208 クイックマンV3
50 / 3 / 32	70 / 4 / 56	100 / 5 / 80
Q <敵>クイックマンV2、V3	Q <敵>クイックマンV3	Q <敵>クイックマンV3
*	*	*

横1列のラインにブーメラン攻撃をする。貫通力があり、障害物に隠れた敵を攻撃できる。ブーメランは行きと戻りに攻撃判定があるので、うまく当てるとダメージが2倍になり、かなりの威力になる。

▲ブーメランを使った往復攻撃で同じラインの敵を2度切り裂くのだ。

209 カットマン	210 カットマンV2	211 カットマンV3
150 / 3 / 20	200 / 4 / 50	300 / 5 / 80
C <敵>カットマンV2、V3	C <敵>カットマンV3	C <敵>カットマンV3
*	*	*

ロックマンのいる場所から、高い威力のハサミ攻撃を繰り出す。使った瞬間に攻撃できるので、敵に近づいてソード感覚で繰り出そう。V3だと攻撃力が300もあるので、ソード系以上の効果が期待できる。

▲サプライズチョッキンで敵を真っ二つに！　引きつけてから使おう。

212 シャドーマン	213 シャドーマンV2	214 シャドーマンV3
60 / 3 / 64	70 / 4 / 80	80 / 5 / 96
S <敵>シャドーマンV2、V3	S <敵>シャドーマンV3	S <敵>シャドーマンV3
*	*	*

3体に分身して、トリプル手裏剣攻撃をする。手裏剣1つ1つの威力は普通だが、相手が1体の時は3連続で攻撃が当たる。つまり、3倍の威力で攻撃できるのだ。単体で出現するボス戦で大活躍するぞ。

▲敵が複数の場合、HPの高い敵から狙い、計3発を発射。威力は分散してしまう。

215 ナイトマン	216 ナイトマンV2	217 ナイトマンV3
160 / 3 / 64	210 / 4 / 80	260 / 5 / 96
K <敵>ナイトマンV2、V3	K <敵>ナイトマンV3	K <敵>ナイトマンV3
*	*	*

出現と同時にロックマンの周囲1マス分の範囲に鉄球を振り回す。ロックマンの斜め上や背後に突然出現する敵に有効。威力は大きいので、エリアスチールなどを使って攻撃範囲の狭さをカバーするとよい。

▲豪快に鉄球を振り回す。そして周りの敵を粉砕してくれるのだ。

218 マグネットマン	219 マグネットマンV2	220 マグネットマンV3
130 / 3 / 48	140 / 4 / 64	150 / 5 / 80
M <敵>マグネットマンV2、V3	M <敵>マグネットマンV3	M <敵>マグネットマンV3
*	*	*

敵と横ラインが合っていると、強力なタックル攻撃をする。攻撃を当てると相手はしばらくマヒしてしまうので、さらにラッシュもかけられるのだ。横ラインが合っていない場合は、タックルせずに消えてしまう。

▲マヒは、マグネットボムと同等の効果。また、障害物も破壊しながら突進するぞ。

221 フリーズマン 50 ★3 64
F * <敵>フリーズマンV2、V3

222 フリーズマンV2 60 ★4 80
F * <敵>フリーズマンV3

223 フリーズマンV3 70 ★5 96
F * <敵>フリーズマンV3

敵のいる辺りにツララの雨を降らせる。攻撃が安定して当たらないため確実な威力は期待できない。だが、エリアスチールと組み合わせてエリアを狭くすることにより、ヒット確率が上がり壮絶なダメージが望める。

▲敵を中心に、ランダムでツララ攻撃をする。当たりはずれが多いナビチップだ。

224 ヒートマン 100 ★3 64
H * <敵>ヒートマンV2、V3

225 ヒートマンV2 130 ★4 80
H * <敵>ヒートマンV3

226 ヒートマンV3 160 ★5 96
H * <敵>ヒートマンV3

放射状に広がる炎攻撃をする。射程は3マスだが、攻撃範囲が広いので十分使える。草むら上で使用すると攻撃力が2倍になるので、クサムララインやクサムラステージと組み合わせて、連続攻撃を仕掛けよう。

▲クサムラステージ+ヒートマンで、敵を焼き尽くそう。実用的なコンボだ。

227 トードマン 100 ★3 28
T * <敵>トードマンV2、V3

228 トードマンV2 140 ★4 48
T * <敵>トードマンV3

229 トードマンV3 180 ★5 68
T * <敵>トードマンV3

追尾型のショッキングメロディーで攻撃する。攻撃が当たると敵はマヒするので、そのスキに追撃が可能。威力も高いので、いざという時のために、フォルダに入れておきたいナビチップだ。障害物は貫通しないぞ。

▲飛び道具なので、パネルアウトを利用して、敵の攻撃を封じながら攻撃するといいぞ。

230 サンダーマン 80 ★3 30
T * <敵>サンダーマンV2、V3

231 サンダーマンV2 130 ★4 60
T * <敵>サンダーマンV3

232 サンダーマンV3 180 ★5 90
T * <敵>サンダーマンV3

3マス前に縦1列の雷攻撃をする。威力もあり、当てると敵はしばらくマヒしてしまう。さらに敵のいないところのパネルの破壊もできる。攻撃しながら、マヒ、パネル破壊が狙える、お得度の高いナビチップだ。

▲攻撃を当てると相手はマヒする。そのスキにすかさず追撃しよう！

233 スネークマン 30 ★3 25
S * <敵>スネークマンV2、V3

234 スネークマンV2 40 ★4 50
S * <敵>スネークマンV3

235 スネークマンV3 50 ★5 75
S * <敵>スネークマンV3

壷の中から飛び出して敵に噛み付く。このナビチップの凄い所は、エリア上に穴があいていると、そこから小さなヘビが出現して敵を攻撃すること。穴の数だけ攻撃できるので、床を破壊する敵に大きな効果を発揮する。

▲穴から小さなヘビが出現して、敵に襲いかかる。一発逆転を狙え！

No.	名前	攻撃力	容量	データ	コード	入手方法
236	ゲートマン	40	3	24	G ＊	<敵>ゲートマンＶ２、Ｖ３
237	ゲートマンV2	40	4	40	G ＊	<敵>ゲートマンＶ３
238	ゲートマンV3	40	5	56	G ＊	<敵>ゲートマンＶ３

ゲートマンからソルジャーが出てきて敵に突撃する。ゲートマン、V2、V3の順でソルジャーの数が３人、４人、５人と増える。出現するソルジャーは敵を追尾しないので、ちゃんと横のラインを合わせて使う必要がある。

▲個々のダメージは低いが、全弾ヒットすると、かなりのダメージを与えられるぞ。

No.	名前	攻撃力	容量	データ	コード	入手方法
239	ファラオマン	240	5	32	P ＊	<敵>ファラオマンＶ２、Ｖ３
240	ファラオマンV2	270	5	48	P ＊	<敵>ファラオマンＶ３
241	ファラオマンV3	300	5	64	P ＊	<敵>ファラオマンＶ３

巨大な棺桶が前に現れ、そこから発射されるレーザーでその横の列の敵を攻撃する。貫通力があり、障害物ごしに攻撃できる。たまに棺桶からキューブなど別のモノが出ることもある。

▲棺桶から強力な貫通レーザー。ボス戦で効果を発揮。

No.	名前	攻撃力	容量	データ	コード	入手方法
242	ナパームマン	220	5	48	N ＊	<敵>ナパームマンＶ２、Ｖ３
243	ナパームマンV2	240	5	64	N ＊	<敵>ナパームマンＶ３
244	ナパームマンV3	260	5	80	N ＊	<敵>ナパームマンＶ３

前方のパネルを破壊する無差別爆撃をする。使う場所によっては自分のエリアを破壊することがあるので注意。エリアスチールを使って敵の範囲を狭くしても、ヒットは１回のみ。威力はあるが扱いにくいナビチップだ。

▲その破壊力で敵を一掃することもあるが、特定の敵を狙うのはむずかしい。

No.	名前	攻撃力	容量	データ	コード	入手方法
245	プラネットマン	70	5	64	P ＊	<敵>プラネットマンＶ２、Ｖ３
246	プラネットマンV2	80	5	80	P ＊	<敵>プラネットマンＶ３
247	プラネットマンV3	90	5	96	P ＊	<敵>プラネットマンＶ３

１体の敵の回りに、惑星を発生させ敵を攻撃する。惑星の数は、上下左右に１個ずつ計４つ。個々の惑星が属性を持っているので、敵の属性を考えて、確実に大きなダメージを与えよう。

▲単体の敵にしか攻撃できないので、ボス戦などで使うといいぞ。

No.	名前	攻撃力	容量	データ	コード	入手方法
248	フォルテ	50	5	96	F ＊	<イ>真フォルテを倒した後<敵>フォルテSP
249	フォルテV2	60	5	96	F ＊	<敵>フォルテＳＰ
250	フォルテV3	70	5	96	X ＊	<敵>フォルテＳＰ

全ての横の列にエアバーストを連続発射し、敵エリア全体の敵に大ダメージを与える。入手するのはかなり困難だが、それでも手に入れる価値のある破壊力バツグンのナビチップだ。

▲超破壊力のエアバーストの嵐！　どんな敵もひとたまりもないぞ。

STAFF

●表紙デザイン
村田友男（100パーセント）
●構成・文
中村紀貴　山田雅巳（ジャングルファクトリー）
●本文デザイン
村田友男　増田 武　山岸優子（100パーセント）
●編集
利田浩一　西巻篤秀　塚原正廣
●監修・協力
㈱カプコン

2002年1月20日　初版第1刷発行　　（検印廃止）
2002年4月10日　第3刷発行

発行人
河井常吉

発行所
株式会社　小学館
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替（00180-1-200）
編集 ☎03-3261-1393
販売 ☎03-3230-5749

印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan

ISBN 4-09-106032-3